playstation 2 • x box • game cube • playstation • gb advance

# bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Kako je nastao: HALO



Ekskluzivni intervju:




JAK II
RENEGADE

30 OPISANIH IGARA

REŠENJE IGRE: SILENT HILL 2

SSX3

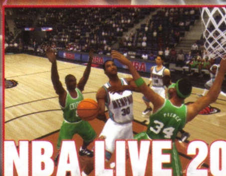
Judge Dredd

Time Crisis 3

BeoSOFT




FIFA 2004



NBA LIVE 2004


broj 35 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400





www.bonus.co.yu



Broj 35 • Godina III

bonus
naš jedini časopis o igrama za konzole

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Miljan Lakić

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. decembra 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије,
Београд

BONUS : naš jedini časopis o igrama za konzole / urednik Miljan Lakić. - God. 1, br. 1 (2000) -. - Beograd : P.A.Z.I. Press, 2000- (Beograd : Kolorton) . - 29 cm
Mesečno
ISSN 1450-8400 = Bonus (Beograd)
COBISS.SR-ID 71118082



# REČ UREDNIKA

Ovo vreme u godini u našoj zemlji je poznato po velikom broju slav(lj)a koje karakteriše jaka i masna hrana što se očigledno reflektovalo i na sadržaj ovog broja koji je isti takav - jak i mastan. Pred vama je sočan izbor različitih rubrika o igrama koje su se ovog meseca pojavile na tržištu. I ne samo o njima, već i o onima koje su se pojavile pre nekog vremena - pri tome konkretno mislim na vrlo zanimljivu temu broja koja je posvećena pravljenju jedne igre. Reč je o igri Halo, koja se našla na malobrojnom spisku igara koje su se pojavile u isto vreme kada i Microsoftov Xbox pre skoro tačno tri godine. Svi znate da je to igra koja je mnogo doprinela uspehu "kutijaste" konzole zahvaljujući pre svega svom kvalitetu, mada ni oni milioni dolara koje je Microsoft uložio u reklamu sigurno nisu bili na odmet. Mi smo, kroz razgovor sa nekolicinom ključnih ljudi iz Bungieja (razvojni tim koji stoji iza ove igre, koji je inače otkupljen od strane Microsofta samo da bi Halo postao Xbox ekskluziva) pokušali da vam približimo kako to izgleda biti "sa druge strane joypada" i šta autori ove igre (koji odavno rade na nastavku) misle o svom čedu. Kada pročitate ovaj tekst siguran sam da ćete još više želeti da probate ovu igru.

Još jedan ekskluzivan intervju smo imali sa Sonijevim londonskim razvojnim studiom koji je zaslužan za nastanak EyeToya. Za one koji su možda zaboravili šta je to EyeToy evo kratkog podsećanja. U pitanju je mala kamera koja se povezuje na PlayStation 2 preko USB porta i uz koju dolazi paket od 12 ludo zabavnih igara. Pitate se koliko je to zabavno? Pa, možda da pitate MILION srećnih vlasnika ove spravice koja se pojavila na tržištu u julu ove godine, znači pre svega nekoliko meseci. Svejedno, pročitajte i uverićete se.

Ali nisu samo intervjui na meniju. Posle predjela stiže i glavno jelo - opisi igara. Da počnemo sa Jak Dvojkom? Ako vam je kec bio po ukusu, čekajte samo dok probate ovaj delikates. A onda sledi čitav lEskovAčki vozić iz EA kuhinje - ovogodišnje epizode FIFA i NBA Live serijala, sa SSXom na kraju! I još čitava PLANINA kvalitetnih naslova...

Ali nemojte se preforsirati sa opisima jer vas čeka i prava poslastica u vidu (gusto kucanog) rešenja za Silent Hill 2 na čitavih deset strana!

A kada stignete do samog kraja uz kafu sikterušu pročitajte i najavu velikog zvaničnog Beosoft turnira u Winning Elevenu 7 koji će se narednih nedelja održavati u Sport Cafeu...

A sada ne znam da li ćete mi verovati kada vam kažem da će vam ovaj broj izgledati POSAN kad vidite šta vas sve čeka u sledećem...

Prijatno...






## PREPORUKA













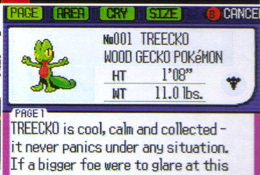










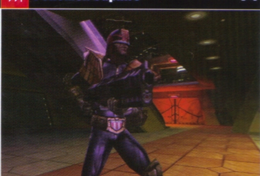














## NOVE IGRE

### PLAYSTATION 2



### X BOX



### GAME CUBE



### GAME BOY ADVANCE



### PLAYSTATION ONE





## RUBRIKE



## INDEX OGLASIVACA

# NAJVEĆI IZBOR
# KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE

Donkey Kong
Digimon
Splinter Cell
Army man
Desert Strike
Driver
Batman
Pokemon gold
Pokemon Saphire
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
Lucky Luke
Power rangers
Lego island
GT Advance
Spiderman
James Bond 007
Mario cart
Super Mario Advance III
Britney`s Dance
Wario Land 4
Advance Wars II
Rocky
Castelvania aria
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure II
Metroit Fusion
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Woody Woodpecker
Street Fighter
Tomb Raider
Pokemon Saphire
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders
Crazy Taxi
Micromachines
V Rally 3

GB color

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season

## I JOŠ MNOGO TOGA

BEOSOFT
Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!!

## DINASTIJA

Pozdrav redakciji Bonusa. Imam jedno vrlo zanimljivo pitanje za vas. Da li će naslednici današnjih konzola, PS dvojke, GameCubea i Xboxa, biti kompatibilni sa njima? Preciznije da li ću moći da igram igre sa dvojke na "trojci" ili kako se god bude zvala ta konzola?

**bonus**

U pravu si kada si rekao da je pitanje zanimljivo. Dakle, kada je Sony u pitanju sigurni smo se da će se potruditi da ostvare kompatibilnost "u nazad" kako se to kaže, samo nismo sigurni koliko će u tome uspeti. Sigurno znaš za situaciju sa kompatibilnošću između igara sa starog PSOnea i PS dvojke - sve bi to trebalo da funkcioniše ali uvek postoje neka ograničenja. Ne možeš igrati NSTC igre na PAL konzoli, a čak ni sve PAL igre ne rade kako treba ili čak uopšte.
Stvari stoje još lošije kada su u pitanju GameCube i Xbox. GameCube nije imao nikakvu kompatibilnost sa Nintendom 64, između ostalog i zbog formata na kojem se nalaze igre - Nintendo 64 je koristio kertridže a Cube ima one njegove mini diskove a i hardverski jaz je bio preveliki. A za Xbox znaš i sam, on nije ni imao sa čime da bude kompatibilan u nazad.
Kada su u pitanju naslednici Cubea i Boxa - opet mrka kapa. Za naslednika Cubea se ništa i ne zna, a oko Xboxa se stvari komplikuju jer je najavljeno da će sledeći procesor za Xbox 2 biti IBM-ove proizvodnje što znači - ništa od kompatibilnosti sa sadašnjim Pentiumom. Zanimljivo je da su vlasnici "kutija" na Zapadu pokrenuli online peticiju za očuvanje kompatibilnosti sa sadašnjom bibliotekom igara za Xbox uprkos svemu.

## PAZI SAD

Ćao Bonuse! Da li bi mogli da mi nekako pomognete i objasnite mojoj mami da igranje video igara nije štetno kako to ona kaže?
Milan Jakovljević, Beograd

**bonus**

Milanče nemoj da nas posle tvoja mama grdi. Uživanje u video igrama zaista može da bude štetno ako u njemu preteruješ, ali ako savesno izvršavaš svoje obaveze u školi i ako si redovan na sportu sigurno ti neće škoditi par sati igranja dnevno. Evo jednog argumenta u tvoju stranu - video igre stvarno poboljšavaju percepciju. Nedavno su u Americi (a gde bi drugo) u žurnalu Nature objavljeni rezultati istraživanja na temu da li igrači video igara imaju "bolji pregled situacije" od ostatka populacije. I oni jasno govore u prilog tome da su igrači posebno dobri u primećivanju detalja u brzim, konfuznim scenama i da bolje i lakše odvajaju nebitne od bitnih podataka u datim situacijama od prosečnih osoba.
Ukupna ocena je bila da "video igre poboljšavaju kapacitet vizuelnog opažanja i njegove prostorne distribucije". Igre na kojima su izvođeni ovi eksperimenti uključuju Medal of Honor i Tetris, mada je Crazy Taxi izdvojen (među igrama na kojima se vršilo testiranje) kao igra u kojoj su se primećivale najveće razlike između "neigrača" i igrača.

## HALO BRE

Ovde još jedan od retkih vlasnika Xboxa, pa kad će više taj Halo 2 i Counter Strike?

**bonus**

Pravi trenutak za to pitanje jer je početkom novembra na sve strane "pukao trač" o tajnoj premijeri Halo Dvojke koju je navodno organizovao Microsoft da bi obeležio godišnjicu pojavljivanja Xboxa. Sve nade fanova je raspršio anonimni član razvojnog tima svojim postom na zvaničnom forumu:" Uprkos svim sočnim glasinama koje kruže netom ovih dana, mogu vam sa sigurnošću potvrditi da se Halo 2 neće pojaviti u 2003. godini. Ne razumem zašto bi neko želeo nekakvu tajnu premijeru sa takvom igrom kao što je Halo 2? Od kakve bi to koristi bilo nama i izdavačima da se igra nađe u radnjama a da igrači to ne znaju? Igra će se pojaviti kada bude gotova u 2004. godini."
Ne tako lepe vesti za Halo i odlične vesti za Counter Strike koji će se prema rečima zvaničnika kompanije Valve pojaviti u Evropi 5. decembra!

## KRVOPIJE

Stavite rešenje Soul Reavera 2. I kada izlazi Legacy of Kain: Defiance i za koje platforme uključujući i PC.
Raziel

**bonus**

E pa krvopije i "dušopije" imate razloga da se radujete jer će vam se omiljena igra pojaviti nedelju dana ranije. Eidos je poslao dobre vesti danas - Legacy of Kain: Defiance, koji je prvobitno zakazan za 18. novembar će se pojaviti u radnjama 11. novembra što znači da ćeš njegov opis moći da pročitaš već u sledećem broju Bonusa. Igra će se pojaviti u verzijama za PS2 i Xbox.
Legacy of Kain: Defiance je radio Crystal Dynamics i on je prva igra u serijalu u kojoj ćete moći da upravljate i Kainom, svemoćnim polubogom i Razielom, demonskim anđelom smrti. Do sledećeg broja više informacija o dvojici "evoluiranih vampira" možete naći na sajtu www.legacyofkain.com.

## METALNE ZMIJE

Zdravo svima u redakciji. Ja sam veliki obožavalac Metal Gear serijala pa me interesuje hoće li Metal Gear Solid: Twin Snakes izaći za PS2 i ako hoće kad?

**bonus**

Kao što verovatno već znaš Twin Snakes je običan remake prvog dela igre koji je izašao na Playstationu kecu, u kooperaciji Konamija i Silicon Knightsa, a ne potpuno nova igra. Igra je najavljena za 4. mart iduće godine i pojaviće se samo u verziji za GameCube. Tebi ostaje da se raduješ trećem delu igre koji će se pojaviti za tvoju konzolu. Nadamo se samo da ti neće smetati onoliki zeleniš umesto urbanog okruženja na koje si navikao u dosadašnjim epizodama.

## DISKO DANSING

Haj svima. Uspeo sam da skinem onaj emulator za PSOne o kom ste pričali u prošlom broju. Za rom je bilo malo problema kao što ste i rekli ali sam i do njega došao. A sada mi treba još jedna mala pomoć. Da li znate sa kojeg sajta mogu da skinem igru Discworld Noir? Unapred zahvalan Ivan iz Zemuna.

**bonus**

Interesantno da imamo pravu poplavu pitanja na temu odakle sa interneta skinuti tu i tu igru za PSOne. Ljudi moji pa nisu te igre male, znate valjda da igre za PSOne dolaze u CD formatu čiji je kapacitet 650MB. Ko da skine tolike milione bajtova sa neta? Za to bi vam trebalo previše vremena i to u idealnim uslovima kada vam ne bi pucala veza...

## A SAD REALNO

Trebalo bi da pojasnite neke termine tipa - morfing, realna osvetljenja, bilinearno filtriranje, možda nekom rubrikom gde ćete na slikama pokazivati date efekte. Ako nemate mesta onda u opisu skrenite pažnju na njih, ne na sve efekte već na interesantne, efekat vode ili vatre na primer.
Marko Batajnica.

**bonus**

Slažemo se da bi trebalo povremeno osvežiti znanje naših čitalaca na temu stranih izraza koje koristimo u opisima igara i to ne samo na temu efekata. Potrudićemo se da napravimo neku rubriku o tome ili da to provučemo negde uz temu broja.





## PISMO MESECA

### MAXIMUM OVERDRIVE

Bonus je moj omiljeni časopis i posebno mi se sviđa što opisujete toliko igara za PlayStation 2. Ja još uvek ne posedujem svoju konzolu ali planiram da je kupim pa me zanima koliko dugo će ona biti aktuelna jer meni je grafika u igrama na PS2 odlična a Vi u opisima kažete da "ne koristi pun potencijal konzole", kada će se pojaviti igre koje izvlače maximum iz PS2?

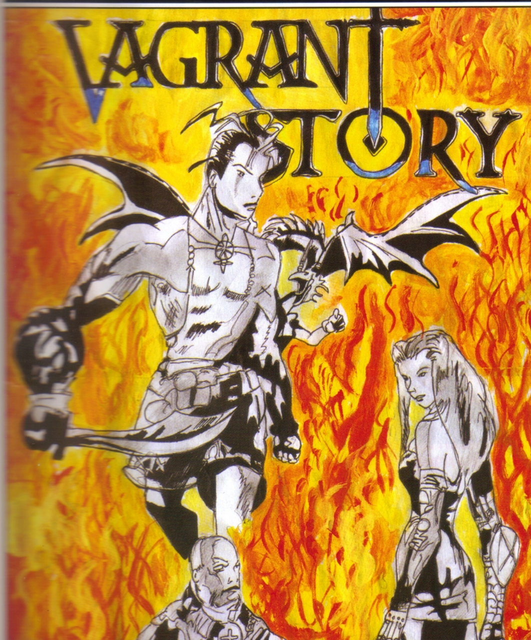
**BONUS**

Termin koji ti pominješ je verovatno izvađen iz konteksta. Verovatno je išla reč o nekoj igri nešto nižeg kvaliteta u kojoj se autori nisu potrudili ili možda nisu ni znali bolje. Što se tiče korišćenja potencijala do maksimuma, današnje igre za dvojku pripadaju trećoj generaciji igara. To znači da developeri koji sada rade igre za PS2 imaju već nekoliko godina iskustva, tj. bar jednu igru iza sebe i vrlo dobro znaju šta mogu a šta ne mogu da izvedu na ovoj platformi. Inače treća i četvrta generacija igara predstavljaju vrhunac kvaliteta jedne platforme, nakon toga sledi peta generacija tj. period najveće popularnosti u kojem se pojavljuje i najveći broj igara koju obično prati istovremeno pojavljivanje prve generacije igara za platformu sledeće generacije... Uh, ovime smo ga baš zakomplikovali.
Ono što još vredi pomenuti da je životni ciklus današnjih konzola nešto kraći nego ranije, pa slobodno možemo reći da četvrtu i petu generaciju možemo očekivati u 2004. i 2005. godini, respektivno. A ako čitate vesti znate i da će se upravo tada pojaviti naslednik PS2 (a verovatno i konkurentske konzole - ma koliko ih bilo).



## CRTEŽI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.
Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22




BOKI KOMADANOVIĆ



## :)

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
**063/ 333 123**
**NE** odgovaramo putem SMS-a

Koji je najbolji auto u GTA: Vice City?

BONUS

Ovo je pravo pitanje za rasplamsavanje diskusije. Dva clana redakcije su posle ovog pitanja usli u zestoku raspravu da li je najbolji helikopter ili tenk, koji ni jedan ni drugi uopste nisu automobili... Mozda da odlucis sam?

Ubacite CD uz casopis (trejleri, demoi, itd.), svaki ozbiljan casopis to ima, evo i domaceg primera Total Film, 100 strana, DVD, cena 100 din. Mislite o tome!

BONUS

Veruj nam na rec, PREVISE je komplikovano ubaciti demo disk za PS2 u nasim uslovima!!!

Da li postoji hard disk za PlayStation 2?

BONUS

Postoji ali za sada samo u Japanu ili preciznije samo za japansko trziste.

Molim vas da mi kazete adresu Croteama?

BONUS

Mozemo ti pomoci sa njihovom web adresom koja glasi www.croteam.com.



## SMS MESECA

Napravite top listu igara koju ce da biraju igraci putem SMS-a. Yu-Gi-Oh!

BONUS

Odlicna ideja. Pocnite odmah da saljete vase favorite za top listu. Zapamtite, u obzir dolaze samo igre objavljene u OVOM broju!!!

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Koliko naplacujete ove poruke?

BONUS

Eto sad... Pa ne naplacujemo ih mi, nego vas dragi mobilni operater. Ako se mozda brines da ti mozda ne naplacuje nesto dodatno kada pises Bonusu - gresis. Broj na koji saljes SMS je kao i svaki drugi broj.

U kojim se zemljama moze kupiti Bonus?

BONUS

Osim Srbije, i u Crnoj Gori, Bosni i Makedoniji. Oprosti sto ne navodimo pune i tacne nazive drzava...

Cao Bonuse! Molim vas da mi odgovorite da li postoji GameCube emulator za PlayStation 2 ili za PC i da li ce se pojaviti? Najbolji ste casopis na brdovitom Balkanu! Aca

BONUS

GameCube emulator ne postoji ni u verziji za dvojku niti za PC-ja. A i pitanje je da li ce se uopste pojaviti zbog Nintendove egzibicije sa medijem na kojem se nalaze igre - ko ce to da procita...

## NAJAVLJEN BLOODRAYNE 2

Kompanija Majesco je najavila da planira da izda igru BloodRayne 2 za PC, PlayStation 2 i Xbox, i to u oktobru sledeće godine. Igru razvija studio Terminal Reality i u njoj će igrači ponovo biti u prilici da se stave u kožu poluvampiruše, a novi cilj će biti da se eliminišu novi zlotvori koji slede tradiciju pokojnog Kagana. Kao i u prvoj igri, akcenat će biti na akrobacijama i borbenim veštinama večne omladinke u borbi protiv zlih sila.




## EIDOSOVA GUERRILLA

Eidos je objavio da je sklopio ugovor sa razvojnim timom Guerrilla koji trenutno radi na igri Killzone za Sony Computer Entertainment. prema tom ugovoru, Guerilla je već započela rad na novoj, za sada neimenovanoj akcionoj igri iz trećeg lica za PS2, Xbox i PC, koju bi Eidos trebalo da izda tokom sledećeg leta.



## GTA 2004

Take-Two je potvrdio da sledeću igru sa GTA u naslovu možemo da očekujemo krajem sledeće godine, što je prvo pominjanje bilo kakvog datuma vezanog za novi GTA. Na tehnološkoj konferenciji u Nju Jorku jedan od rukovodilaca kompanije TakeTwo, Cindi Buckwalter, izjavila je da će se igra pojaviti u drugoj polovini 2004", iako nije htela da kaže ama baš ništa više. Spekuliše se da bi nova GTA igra mogla da bude smeštena u Las Vegas ili Los Anđeles

## RESIDENT EVIL NOVOSTI IZ HOLIVUDA

Nedavno je završeno snimanje nove, i verovatno ne poslednje adaptacije legendarnog survival horror serijala, koji se izgleda nastavlja samo u Holivudu. Film se ipak neće pojaviti pre jeseni 2004 (montaža i postprodukcija traju dugo kada film košta 40 miliona dolara) - a do tada će morati da vas zadovolji nekoliko sočnih detalja o zapletu koje je nedavno razotkrio producent filma Resident Evil: Apocalypse, senjor Jeremy Bolt. Pored uobičajenih ložačkih izjava, Bolt je rekao da se film događa uglavnom napolju, u evakuisanom Raccoon Cityju u kome se pojavio smrtonosni T-virus. Inače, Bolt planira da nastavi unosan posao pravljenja filmova zasnovanih na video igrama, jer planira da sada uloži 50-miliona dolara u snimanje filma Driver.



## ODLOŽEN FINAL FANTASY XII

Square Enix je nedavno saopštio da će se na novi nastavak neuništivog Final Fantasy serijala, dugo najavljivana Dvanaestica O Kojoj Se Tako Malo Zna, čekati još više nego što se mislilo - igra je pomerena za POSLE 31. marta 2004. godine, ekskluzivno za PlayStation 2. Ono POSLE u stvari znači "ne znamo tačno kada će da bude gotovo, i ne pitajte nas više", ali valjda će igra biti vredna čekanja. Square Enix je kao neku vrstu opravdanja naveo da je kompanija želela da izbegne tržišno nadmetanje igre sa drugim potencijalnim hitovima ovog dvoglavog džina, kao što je novi Dragon Quest. No, ova vest ima i druge posledice - kompanija je takođe sopštila da će joj profit za ovu godinu biti za 20% manji od očekivanog, jer su u prognozi računali da će izdati FFXII ove godine. Ccc.




## IBM USKAČE U XBOX

Microsoft je saopštio da je postigao dogovor o korišćenju procesorske tehnologije razvijene od strane giganta u proizvodnji čipova IBM-a, i to za novu verziju Xbox konzole, prosto nazvanu Xbox 2. Microsoft je još uvek zaptiven po pitanju specifikacija nove konzole, ali već se zna da će grafički čip u Xboxu 2 napraviti ATI, za razliku od NVIDIA-e koja je taj posao obavila za Xbox), a sada je sigurno da će neki IBM-ov procesor biti unutra - veoma verovatno centralni, ali sasvim moguće i neki s posebnom namenom kontrolisanja mrežne komunikacije. Ni IBM nije zvanično prokomentarisao detalje sporazuma, no sigurno se čelnici korporacije zadovoljno smeše, jer veliki plavi džin sada ima nekog udela u poslovima sve tri velike kompanije na tržištu konzola - već snabdeva Nintendo čipovima za Gamecube, a sa Sonyjem i Toshibom sarađuje na pravljenju Cell procesora, koji će se po svemu sudeći naći u PlayStationu 3.





:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Bonuse da li ce izaci State of Emergency 2? Objavite ovaj SMS ili BUM! 8-Ball

BONUS

Specijalno za Osmicu - VIS Entertainment je zvanicno potvrdio da radi na nastavku igre. Igra bi trebalo da se pojavi negde krajem iduce godine.

Pozdrav svima u redakciji. Molio bih vas da nastavite sa resenjima za velike misije sa dvojke. Posle MGS 2 na red bi trebalo da dodje Silent Hill 2, pa tako redom..

BONUS

Nastavi, nastavi...

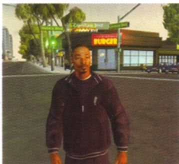
Da li su izasle igre Worms 3D i Lula 3D? Ako jesu za koje konzole ili PC? Ako nisu kada ce?
DUKE the NUKE

BONUS

Sto se tice igre Lula 3D (jao NAIVCINO jedna... ;)) ona ce izaci samo u PC varijanti i to negde pocetkom iduce godine kako kazu proizvodjaci. A u sledecem broju te ceka opis trodimenzionalnih curica.

## SNOOP DOGG JE PRAVI ZLOČINAC

Mada se ovaj put pojavljuje u ulozi hrabrog borca za pravdu, i to baš u svom u svom hoodu! Activision je objavio da se najveća crna rep zvezda West Coasta pojavljuje kao lik u akcionoj igri True Crime: the Streets of LA. Da biste igrali kao Dogg, vozali se okolo u svom pimp kadilaku i rešavali zločine na ulicama El Eja, moraćete da otključate specijalni mod "Dogg Patrol." True Crime: the Streets of LA samo što nije stigao...



## ACCLAIM I DAVE MIRRA PONOVO ZAJEDNO

Acclaim Entertainment je sa zadovoljstvom razglasio da je upravo postignut dogovor sa čuvenim vozačem BMX-a Daveom Mirrom, i to po pitanju tužbe koju je Mirra podneo protiv Acclaima još početkom godine. Mirra je bio nezadovoljan time kako je predstavljen u Acclaimovoj veoma konteroverznoj (što je trebalo da nadomesti kvalitet) igri BMX XXX. "Zadovoljni smo što smo mirno rešili ovaj problem s Daveom i s nestrpljenjem gledamo unapred i u nastavak uspešne saradnje," rekao je Rod Cousens, predsednik upravnog odbora Acclaim Entertainmenta. Acclaim tvrdi da niko nije platio za ovo pomirenje i da je Mirra prosto odustao od tužbe. Dave Mirra ima ugovor s Acclaimom koji ga obavezuje do 2011, a nova BMX igra sa njegovim imenom se već pravi...



## PRESTANITE DA PRAVITE PS DVOJKE!

Ma koliko neverovatan bio ovakav zahtev, na to bi se moglo svesti ono što univerzitet Madison u saveznoj državi Viskonsen traži od japanskih giganata Sonyja i Toshibe u tužbi koju je upravo podneo! Naime, univerzitet tvrdi da su ove dve korporacije u proizvodnji centralnog procesora za PlayStation 2 nelegalno upotrebile patent koji je ovaj univerzitet registrovao još daleke 1986. Zastupnici univerziteta traže odštetu, kao i prestanak proizvodnje procesora, na šta Sony nema šanse da će pristatiÖ Niko ne osporava da su sam procesor nazvan Emotion Engine osmislili Toshiba i Sony; ali tužitelji tvrde da su korporacije ukrale tehnologiju njegove proizvodnje. Videćemo kako će stvar da se razvija!



## ODLOŽEN BREED

U skladu sa već odavno uspostavljenom tradicijom, igra Breed, FPS smešten u SF okruženje, je odložena. Ponovo. Na zvaničnom sajtu se nedavno pojavilo saopštenje u kome se kaže da su otkriveni problemi baš kada je igra trebalo da ode na štampanje. Novi datum njenog pojavljivanja je (za sada) 14. februar 2004.

## NE BAŠ NAJUSPEŠNIJI N-GAGE

Prema istraživanjima nezavisne kompanije Arcadia Research, Nokia je prodala prilično bedan broj od 5.000 N-Gage konzola tokom prve nedelje u Americi, što je manje od broja koji je pretprodat pre njenog izlaska. Iako ovo nisu zvanični podaci, Nokia ih za sada nije ni potvrdila ni demantovala.

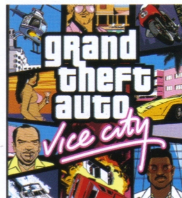


## ALI JE NOKIA ZADOVOLJNA STARTOM N-GAGEA

Nokia se najzad, posle skoro dve nedelje od premijere, oglasila prvom zvaničnom izjavom o tržišnim rezultatima njihove N-Gage konzole/mobilnog telefona. Nokia kaže da je uređaj rasprodat na mnogim prodajnim mestima već tokom prvog dana, za šta je zaslužna ìveoma pozitivnaî reakcija potrošača. Na osnovu ovoga, Nokia kaže da sprema nove isporuke uređaja. Zanimljivo je da nikakve konkretne brojke nisu pomenute u ovom saopštenju ñ jedina cifra do koje smo došli koja je vezana za prodaju N-Gagea je Chart-Trackova lista za Veliku Britaniju, na kojoj se vidi da je N-Gage tokom prve nedelje na ostrvu prodat u manje od 500 primeraka!

## STIGLA TUŽBA!

Porodice dvoje ljudi na koje su pucala dva tinejdžera dok su prolazili kroz Great Smoky Mountains još 25. juna, podnele su juče i zvanično tužbu u kojoj zahtevaju čak 246 miliona dolara od kompanija Sony Computer Entertainment America, Take-Two Interactive, Rockstar Games, i Wal-Mart. Prilikom nesrećnog incidenta poginuo je Aaron Hamel (45) a Kimberly Bede (19) je teško ranjena kada su dva tinejdžera, William (16) i Joshua Buckner (14) pucala na njihova vozila - ìinspirisaniî GTA igramа, kako su kasnije izjavili. .





**:) BONUS SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

**063/ 333 123**

**NE odgovaramo putem SMS-a**

Za Bozicno izdanje Bonusa stavite 8 postera sa devojkama iz Dead Or Alive Xtreme Volleyballa!

BONUS

SAMO OSAM? Onda nismo sigurni...

Heloo bonusovci! Hteo bih da znam da li ce izaci drugi deo STAR WARS-a Knights Of The Old Republic? Unapred zahvalan Milan iz Beograda.

BONUS

Radovi na drugom delu ove igre su poceli a konacna verzija igre se ocekuje krajem 2004. godine ili pocetkom 2005.

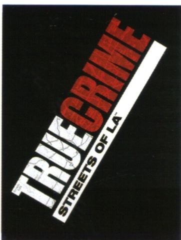
Kada ce izaci sledeci GTA za PS2 i kako ce se zvati. A usput bih pitao da li je i izasao neki Sims, takodje za PS2?

BONUS

Jedina zvanicna informacija koja postoji oko sledece igre u GTA serijalu je da ce se pojaviti negde oktobra iduce godine. Jos uvek nije potvrdjeno kako ce se igra zvati ali pominju sledeci gradovi - Hollywood, Las Vegas i San Andreas. Opis Simsa za dvojku si mogao da procitas u prethodnim brojevima Bonusa.

## TRUE CRIME NA SUDU!

Activision će po svemu sudeći imati mnogo većih problema nego što su razjareni roditelji vezanih za njihovu igržu True Crime: The Streets of LA, koja bi trebalo uskoro da se pojavi. Naime, američki pisac krimi-romana Robert Crais je navodno tužio Activision i želi da spreči da se igra pojavi u prodaji 4. novembra. Crais je podneo tužbu pred okružnim sudom Los Angelesa, u kojoj, pored zahteva da se obustavi distribucija igr, traži i određenu monetarnu odštetu i ìuništenje svih primeraka spornog dela!î Razlog za Craisovu tužbu je što, prema njemu, gorki ex-pandur anti-junak igre True Crime Nick Kang, je suviše sličan Elvisu Coleu, gorkom ex-panduru anti-junaku čak devet Craisovih romana.




## UBI SOFT POBEDIO EA

Francuski izdavač Ubi Soft je dobio prvu rundu prave borbe protiv Electronic Artsa, u slučaju koji se vrti oko grada Montreala. Ako se sećate, nedavno je Ubi podneo tužbu protiv EA zbog četiri svoja bivša zaposlena koji su se preselili u EA-ov novoformirani montrealski odsek ñ a koje je Ubi ugovorom obavezao da ne smeju da rade za neku konkurentsku firmu godinu dana pošto prekinu radni odnos sa kompanijom. Pa, žalbeni sud Kvebeka je za sada presudio u korist Ubi Softa. četvorica programera ne mogu da rade u industriji video igara sledeća četiri meseca, dok se ne razreši pravna borba oko toga da li je sama klauzula u ugovoru legalna. Za sada stoji činjenica je da je ugovor koji su nesretnici potpisali s Ubijem imao tu klauzulu. Eto zbog čega treba čitati i sitna slova. EA je rekao da će nastaviti da plaća osporene zaposlene dok se ne završi spor.




## VU GAMES NIJE NA PRODAJU!

Izgleda da odsek za elektronsku zabavu konglomerata Vivendi, poznat i kao VU Games definitivno na kraju NIJE na prodaju. Francuski dnevnik Les Echos objavio je vest da je jedna kompanija iz branše ponudila Vivendi Universalu između 700 i 900 miliona dolara u kešu za izdavača igre Half-Life 2î. Istog popodneva Agence France-Presse (AFP) je izvestio da je Vivendi odbio ovu, najbolju do sada ponudu, što govori da je korporacija ipak i dalje zainteresovana ulaganja i profit od video igara.



## GRAN TURISMO 4 NAGRADE

Sony Computer Entertainment America je rešio da se na originalan način posveti promociji legendarnog Gran Turismo serijala automobilskih simulacija - naime, korporacija je početkom novembra organizovala održavanje događaja nazvanog Gran Turismo 4 nagrade, i to u okviru sajma automobila SEMA (Specialty Equipment Market Association) u Las Vegasu. Dodeljene su GT4 nagrade za najbolji kamion i kamionet, najbolje japansko, američko i evropsko vozilo i slično. Glavna fora kod ove Sonyjeve ideje je što će se sva vozila koja su dobila nagrade pojaviti u GT4 - a posebnu nagradu kao najbolje vozilo na izložbi je dobio jedan "hot rod", unikatno modifikovan Buick Special iz 1962. Inače, ako ste zaboravili, Gran Turismo 4 se očekuje 30. aprila sledeće godine...



PSP concept model

## PA TO JE PSP!

Posle mnogo nagađanja i pretpostavki, Sony se najzad rešio da razotkrije u javnosti tačan izgled svoje najnovije konzole, prenosivog monstrumčića po imenu PSP. Iako se radi samo o koncept crtežu, veoma je verovatno da će konačni proizvod izgledati baš kao što ova slika pokazuje. Uostalom, pogledajte sami i donesite svoje zaključke i sudove o rezultatu napora Sonyjevih dizajnera. Mi vam još možemo reći da će konzola imati LCD ekran dijagonale 11cm, tj. da će biti nešto veća od GBA. O kvalitetu hardvera nekom drugom prilikom.

## SONY POSRĆE, ALI NE I PLAYSTATION2

Sony Computer Entertainment Europe je objavio da, što se ovog ogranka tiče, korporacija Sony može da bude zadovoljna. Sony inače poslednjih nedelja tvrdi da ima finansijskih probleme i otpušta hiljade zaposlenih u svim sektorima - no, PlayStation2 i video igre, odnosno nama najdraži odsek poznat kao Sony Computer Entertainment, ostaju najuspešnija delatnost ove korporacije. Eto, iako se stalno očekuje da će prodaja Dvojke konačno početi da opada, ona i dalje raste na tzv. PAL teritorijama (koje su, osim Evrope, još Australija i

**:) BONUS SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

**063/ 333 123**

**NE odgovaramo putem SMS-a**

Kada ce izaci Max Payne 2 za dvojku? a Half Life 2?

BONUS

Dobri stari Maksim ce konacno pasti treceg decembra. U verziji za dvojku naravno. A sto se tice PoluZivota, posle bruke oko kradje source koda ne zna se ni kada ce igra izaci u PC verziji a kamoli za dvojku.

Kada ce izaci sledece igre - LOTR: The Return of the King, Final Fantasy X-2 (na engleskom), Splinter Cell: Pandora Tomorrow za PS2? Pancevac

BONUS

LOTR se verovatno pojavio dok ti citas ovaj broj Bonusa, sto znaci da ces verovatno u sledecem broju citati i opis ove igre. Final Fantasy X 2 na engleskom, tacnije americkom trzistu bi takodje trebalo da se pojavi pred sledeci broj, dok ce evropska verzija igre stici tek pocetkom iduce godine. A druga avanture sa Sam Fisherom u glavnoj ulozi bi trebalo da se pojavi u prvoj cetvrtini iduce godine.

Okeanija). Prodaja PlayStation 2 proizvoda (konzole i igara) za ovu godinu porasla za čak 25% u odnosu na prošlu. Očekuje se da će se ovaj trend nastaviti i do kraja praznične sezone, jer se tada očekuje navala PAL verzija jakih naslova kao što su Ghosthunter, Jak II: Renegade, WRC 3, EyeToy: Groove, i Ratchet and Clank 2: Locked & Loaded.




## UDEO U RATU

Nintendo je najzad počeo da trlja ruke jer se čini da je dobio nekoliko bitaka protiv svoje moćne konkurencije. Američka grupacija za istraživanje tržišta NPD je objavila svoju analizu situacije na severnoameričkom tržištu, prema kojoj se ispostavilo da je udeo Nintenda u prodaji porastao sa 19 na 27% od kada je kompanija dodatno skresala cene Gamecubea. Prodaja ove konzole je u 2003. porasla za 2%, dok je prodaja GBA porasla za neverovatnih 25%, što mališu učvršćuje kao suverenog lidera na polju prenosivog igranja. Čisto da se zna, prodaja Xboxa je opala za 3%, dok je prodaja PS Dvojke u Severnoj Americi opala čak 17.5% tokom istog perioda (mada je PS2 i dalje najprodavaniji).



## TIHA KUĆA NA BRDU

Većina vas još uvek verovatno nije igralo ni Silent Hill 3, ali to ne sprečava Konami da nas već zaplaši najavom ČETVRTOG nastavka ovog sada već pomalo mastodontskog survival horror serijala, koji nikako da opadne po kvalitetu, pa shodno tome ni po popularnosti. No, ono što za sada jedino znamo o četvrtom Tihom brdu je ... pomalo debilno. Naime, Konami of America je kod nadležnih već registrovao (pod)naslov koji će 99% biti iskorišćen za novi Silent Hill (zašto bi ga registrovali ako ne misle da ga iskoriste?). Pripremite se za užas svog života u novoj igri koja će se zvati Silent Hill: The Room. Da. The Room. Soba. Nadamo se da je Konami smislio nešto zaista užasno dobro što će opravdati ovako, hm, čudnovat naslov.




## NIŠTA OD TRUE CRIME TUŽBE

O, radosti za Activision! Srednječuveni američki pisac petparačkih krimića Robert Crais - čiji serijal o mrkom ciničnom ex-panduru Elvisu Coleu je prilično popularan - je odustao od tužbe povodom igre True Crime: The Street of LA čiji glavni lik i atmosfera su, prema Craisu, previše podsećali na njegove romane o Elvisu Coleu. Stvar je rešena tako što je Activision sasvim kulturno i efikasno prikazao Craisu i njegovim zastupnicima kompletnu igru (sa sve secretima!), poslat im je i scenario igre sa svim dijalozima i zapletom, a glavni scenarista igre je izjavio da je obožavalac Craisovih dela i da je hteo da mu oda počast ovom igrom! Na sve to je Crais izjavio da je True Crime odlična igra i da je pogrešio. I svi srećni i zadovoljni, jer se dogodilo mnogo obostrane besplatne promocije...

# NE NERVIRAJ SE !

## POSTOJI REŠENJE !







Preko **10 godina** iskustva u servisiranju svih vrsta konzola za igru, kao i svih dodataka za konzole (adaptera, joypada, konvertora...).

Pregled **ne naplaćujemo** i na svaki servis dajemo **garanciju.**

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 86 916 , 30 86 917

# Kako se pravio Halo



| Izdavač: | Microsoft | Proizvođač: | Bungie | Žanr: | Akcija pucačina | Datum izlaska: | 2000 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Zašto svi žude da igraju Halo 2? Zbog ovoga. Bungie nam priča sve detalje o svom remek delu...**

"Osnovni problem sa bacačem plamena je bio taj da nikako nismo mogli da uskladimo njegove efekte da odgovaraju umetničkom kvalitetu ostatka igre", kaže Jaime Griesemer, tada mission designer a sada vodeći dizajner za Halo 2. "On je [illegible] kao nešto nestandardno. Plus, kada imate bacač plamena, normalno da hoćete da spalite sve unaokolo a mi nismo želeli bacač plamena koji to nije. Tako da smo ga izbacili."

[illegible]. Ne, stvarno. Za sve one koji pokušavaju da naprave igru koja po svojoj definiciji ulazi u kategoriju "Halo konkurenta", Bungie je upravo otkrio jednu od svojih najvećih tajni: zdrav razum. "I svaki put kada smo naišli na situaciju kada je sve radilo iznenađujuće dobro, mi smo duplirali količinu truda i pažnje koju joj posvećujemo," dodaje Griesemer. To je skoro kao da su se svesno trudili da naprave nešto najbolje što je moguće. I uspeli su u tome.



Halo je diskutabilno najuvaženija igra u svojoj generaciji. Diskutabilno je ključna reč ovde jer je u pitanju igra koja je svojevremeno dobila revolucionarnu desetku u časopisu Edge ali je isto tako prema rečima nekih bila najobičniji plagijat a prema nekima opet, do sada čudo neviđeno. Prosto nije bilo smisla. Svi su gledali video snimke, meditirali oko detalja i skrinšotova ali medijska matematika jednstavno nije bila dovoljno dobra za šokantni konačni produkt.

Da ne pominjemo sva krivudanja u razvojnom putu igre, ispunjena sa menjanjem ciljnog sistema (PC ili Xbox) na kom će se igra pojaviti i konačni zaokret za 180 stepeni kada je Bungie prisvojen od strane Microsofta. Sve zajedno sumira producent igre Hamilton Chu: "Rad na igri je počeo tri godine pre nego što je ona objavljena i to tako što je mali tim inžinjera radio na tehnologiji koja je trebalo da bude upotrebljena u real time strategiji. Ali u jednom trenutku su odlučili da žele da se vrate korenima igara kao što su Marathon kombinujući ih sa stvarima koje smo naučili stvarajući Myth."

"Preuzimanje od strane Microsofta omogućilo nam je prelazak sa PC-ja na konzolu što je bila mogućnost da još jednom promenimo fokus igre. Bilo je to nešto što nas je dugo vremena interesovalo i imalo je vrlo dubok efekat na igru. Omogućeno nam je da igru napravimo vrlo grafički bogatom kao i da učinimo da bude jako igriva. Halo je počeo kao vrlo mali projekat ali je na kraju čitav Bungie radio na njemu."

Griesemer dodaje: "Suština ugovora sa Microsoftom je bilo stvaranje Haloa za Xbox. Ključnu ulogu u prihvatanju dogovora sa Microsoftom je bila činjenica da smo želeli da radimo na Xbox igri. Rad za konzolu se razlikuje od rada za PC jer morate imati meha-





nizam koji će preneti probne verzije igre na konzolu a takođe morate raditi sa, posebno napravljenim za tu svrhu, debug alatima, tako da je to fizički izmenilo naš proces rada. To je takođe izmenilo naš plan rada standardne PC pucačine iz prvog lica. Jer kada pravite FPS vrlo je očigledno kakav će biti kontrolni metod i o tome ne morate razmišljati. Tako da smo morali da uložimo puno truda u dizajn kontrola što nismo očekivali."

Ovo je prva od mnogih stvari koje se odmah primećuju. Halo se jasno oseća kao igra koja je cela izgrađena oko kontrola nasuprot tipičnoj žanrovskoj šemi i oseća se da je za mnogo toga zaslužna fenomenalno dobro odmerena opruga analogne palice.



"Znali smo da ako hoćemo da uspemo igra mora biti savršeno igriva na game padu. Tako da je to bila jedna od prvih stvari kojima smo se posvetili tokom javnih testiranja igre," kaže Griesemer. "Na mnogo načina, prelazak na Xbox je bio veliki bonus jer smo tačno znali kakvu će konačnu platformu naši igrači imati tako da smo iskoristili svaku mrvu snage koju sistem ima a da nismo morali da brinemo da li će igrači moći da takvu igru pokrenu na svojoj mašini kao što je to slučaj sa PC-jem."

Halo je krcat promišljenim odlukama koje sačinjavaju gameplay. Obnavljajući štit, nemogućnost nošenja više od dva oružja (ne računajući granate), funkcionalna brutalnost udarca iz blizine - sve jasne odlike ove igre su vrlo brzo postale standard u drugim igrama čiji su autori svesno "pozajmljivali" ideje iz ove igre da bi njihov FPS bio u trendu sa konkurencijom. Da li je Halo dizajniran sa namerom da postavi standarde žanra?

"Može se i tako reći ali mi tome nismo prišli na taj način," objašnjava Griesemer. "Mi nismo hteli da napravimo nešto drugačije. Mi smo sami imali vrlo specifične ciljeve u pravljenju igre iz perspektive prvog lica. A ti ciljevi su nas naveli da stvorimo nova rešenja koja nisu bila neophodna i drugim FPS igrama. Na primer, kada smo postavili na svoje mesto obnavljajući štit, bilo je jasno da će se borbe često odvijati na način kao da je junak igre vrlo izdržljiv ali u isto vreme i ranjiv ako predugo bude izložen. Ovo je značilo da će igrači često ginuti."

"Mislim da u ovoj igri češće ginete nego u većini FPS-ova," kaže Griesemer, "što je značilo da smo morali da smislimo sistem snimanja pozicije koji ne bi terao igrače da ubiju jednog neprijatelja pa snime status, pa ubiju sledećeg i snime kao što se radi u PC FPS-ovima. Ali isto tako nije smeo da vas kažnjava zato što se poginuli tako da bi imali osećaj da možete da pođete napred i preuzmete rizik na vrlo uzbudljiv način. Ovo nas je dovelo do checkpoint sistema, koji jer radio zaista dobro, što je jedan od razloga zbog kojih možete sesti da igrate Halo i da četiri sata kasnije uopšte niste svesni koliko je vremena prošlo."

Ali šta je sa save and quit opcijom? Zabrinjavajuće veliki broj ljudi koji su igrali Halo su na teži način naučili da su checkpointi samo privremeni snimci i da ako hoćete da nastavite od iste tačke na kojoj ste stali pošto isključite mašinu morate koristiti "save and quit" opciju ''. Da li je to bio previd?

"Na to smo bili primorani zbog načina na koji Xbox radi," Griesemer objašnjava. "On poseduje tu uslužnu particiju na koju možete snimiti poziciju vrlo brzo tako da smo koristili taj metod za snimanje checkpointa jer je on bio brz ali da bi snimili poziciju u permanentniju memoriju trebalo je malo više vremena od jednog treptaja u kojem smo mi želeli da se checkpointi dešavaju, pa je to bilo neizbežno hardversko ograničenje."

Ali vratimo se onim odlukama o opštem dizajnu igre.

"Moj omiljni aspekt igre je verovatno health i shield sistem," Griesemer otkriva. "Ovo je imalo najveći efekat u pravljenju igre zabavnom. Definitivno vrlo značajno poboljšanje od dotadašnjih sistema računanja energije u FPS igrama. Mnogi ljudu potcenjuju značaj ovog sistema. Halo bez obnavljajućeg štita nije Halo, niti bi mogao biti toliko zabavan."

## LEGENDARNI ARGUMENTI

Jasno je koliko ovakve odluke mogu biti sporne, pa ne bi bio prvi put da dođe do internog protivljenja oko ključnih parametara game designa. Da li je situacija u Bungieju drugačija?

Griesemer kaže: "Mnogo puta su nam se mišljenja razilazila oko toga kako bi trebalo da napravimo stvari, pa se svako borio za svoju stranu dok ne bi došli do kompromisa koji bi sve učinio srećnim. U konačnoj verziji igre smo










[illegible] bitne sporne tačke, a ostale su samo [illegible] sitnice.

[illegible] od stvari oko kojih smo pregovarali je [illegible] pitanje da li bi Eliteovi trebalo da imaju [illegible] štitove. I na kraju smo ih napravili [illegible], što ih je po mom mišljenju [illegible] mnogo taktičnijim jer onoga trenutka [illegible] oborite štit morate krenuti u poteru za njima kada se zaklone u cilju da ih ubijete [illegible] imate priliku. Ako bi prosto mogli da ih [illegible] malo po malo to ne bi zahtevalo [illegible] napora koji ovako morate uložiti."

[illegible] desilo, briljantni Legendary nivo [illegible] ni blizu imao takvu reputaciju kao [illegible] ime nalaže. "Apsolutno," slaže se Griesemer. "To je bilo još jedno pitanje - [illegible] Legendary što je težim moguće bez [illegible] na parametrima. Svaki put kada bi [illegible] od testera došao i rekao da je uspeo da [illegible] neki nivo na Legendary nivou težine, [illegible] misija su uvek otežavali svoje nivoe [illegible] bi mu trebalo još napora da ga savla[illegible]. [illegible] dodatak, ja sam radio tutorial, uvodni [illegible]. Prvobitni tutorial je bio vrlo, vrlo loš. [illegible] se dešavalo da poginu pokušavajući [illegible]. Ja sam čak imao slučaj sa nekoliko [illegible] koji su hteli da odustanu od igranja i [illegible] pre nego da još jednom pređu uvod[illegible]. Tako da smo nešto što je počelo total[illegible] doveli do faze savršeno efikasnog [illegible] koji vas tera da nastavite sa igranjem [illegible] učite."

[illegible] tajna je u beskrajnoj pažnji [illegible] detaljima. Pucajte iz assault riflea [illegible] rafalima da bi postigli veću pre[illegible]. Ubijte Elite commandera i preostali [illegible] će se razbežati na sve strane u pani[illegible]. [illegible] iz miniguna montiranog na [illegible] džipu i pogledajte kako se izbačene [illegible] niza stranu. Ovakve stvari nika[illegible] ne možete pročitati u saopštenju za [illegible].

Marty O' Donnell, designer muzike i zvuka, ima šta da nam kaže o tome kako obogatiti svet igre atmosferom: "Svaki komad šrapnela ima svoj zvuk kada pogodi u nešto, što tačno znate zahvaljujući surround sound sistemu. Gigantski vodopad na Halo stvarno odjekuje od litica. Hunterovo disanje je direktno povezano sa njegovim aktivnim i pasivnim animacijama. Ako pažljivo oslušnete u nivou The Assault On The Control Room možete čuti kako puca led ili čak i snežne pahuljice. Svaki plasma hitac stvara poseban zvuk gorenja zavisno od toga u šta je udario - što je inače zvuk koji ja proizvodim sopstvenim ustima. Ovakvi zvuci su idealni za zvučne efekte u igrama. A znate onaj udarac kundakom iz blizine iza leđa Hunteru? Bejzbol palica i lubenica umotana u aluminijumsku foliju su savršeno odradili posao."

Još osetljivih odluka, od John Howarda, design leadera u Halou: "Nismo želeli da napravimo tipičnu skalu oružja gde je svako sledeće oružje bolje od prethodnog. Svaka situacija ima svoje idealno oružje."

Umetnik Shikai Wang objašnjava izbor "tipičnih" ljudskih oružja - pištolj, shotgun, rifle, rocket launcher, snajper rifle - koja se pojavljuju u igri: "Cilj nam je bio da budemo sigurni da su oružja koja koriste ljudi budu prepoznatljiva i upotrebljiva, tako ih igrači što lakše prihvate i da znaju šta da rade sa njima. Što nam je omogućilo da eksperimentišemo koliko nam je volja sa alienskim oružjima."

Howard nastavlja: "Uradili smo otvorene prostore isto i kao i zatvorene, zbog čega imamo dropshipove. Umesto da smo natrpali sve otvorene prostore sa neprijateljima koji trče svud unaokolo uveli smo dropshipove koji dovoze pojačanja kad god je potrebno pojačati neku od sukobljenih strana."



Steve Abeyta - odgovorni za animaciju i okruženje - dodaje: "Jedan od izazova sa kojima su se susreli modeleri okruženja je bio i dizajniranje arhitekture specifične za ljudsku rasu, kao i za rasu aliena i za sam Halo. Ovo je ispalo prilično efikasno - kad god uđete u neku prostoriju, odmah znate koja rasa je istu izgradila."

## PONAŠANJE ŽIVOTINJA

Kad govorimo o rasama, to neprestano migoljenje aliena u okviru jedne religiozne trupe ostvaruje taj osećaj da su Covenanti tako interesantan i svestrani protivnik. "Svaki neprijatelj se kreće pomalo kao neka životinja," objašnjava Abeyta. Jackali su mnogo nalik pticama, vrlo zaštićeni iza njihovih velikih štitova. Gruntovi su komični mali alieni koji kao da imaju problem sa kretanjem usled sopstvene težine i imaju nekakvo peraje nalik na ajkulino na leđima. Eliteovi su prave zveri kao velike mačke koje su cool, okretne i zastrašujuće."

"Na vrhu moje liste omiljenih zlih momaka je Spec Ops Elite, baš zato što predstavlja toliki izazov, u smislu da ćete se nadmudrivati sa njim, a ne samo zato što savršeno gađa ili ima milion hit poena," dodaje Griesemer.





Elite je Covenantski ekvivalent Master Chiefu, i jedan od najnezgodnijih neprijatelja sa kojima ćete se susresti. "On je dobar isto onoliko koliko ste i vi. Da bi se borili sa dvojicom ili trojicom istovremeno znači da morate da budete mnogo lukaviji od njih. Mada mislim da je na vrlo bliskom drugom mestu i Flood u borbenoj formi zaštićen nevidljivim štitom. U celoj igri postoji samo jedan - u oružarnici na poslednjem nivou - ali ja uvek zaboravim da je tu tako da me preplaši na smrt. Toliko ste preokupirani time da uzmete rocket launcher da ne obraćate pažnju a onda on iskoči pred vas. Još jedan razlog zbog kojeg mi se sviđa jer je on pravi primer da su Floodovi inteligentni i znaju kako da koriste opremu tj. nisu samo glupa alien čudovišta."

Što je iznenađenje. Igrajući Halo stičete utisak da su Floodovi samo mutni automati, topovsko meso za vaš shotgun čija je najjača tačka njihovo neumorno kretanje u pravim linijama i u njihovoj brojnosti. "Flood AI je prvobitno trebalo da bude isto toliko komplikovan kao i kod Covenanta, ali nam je ostalo malo vremena da bi ugradili tako realno ponašanje tako da je rezultat toga mnogo prostiji i predvidljiviji AI. Definitivno smo želeli da on bude drugačiji. Uopšte nismo imali nameru da im damo mogućnost da skoče u zaklon ili da bacaju granate ali nismo stigli da razvijemo sve karakteristike Flooda koji bi ih učinili ne samo drugačijim, već i interesantnijim za borbu."

Što stavlja Bungie u neugodnu poziciju kada je u pitanju Halo 2. Da li da implementiraju rutine veštačke inteligencije koje su planirali ili da svesno ostave Floodove hendikepiranim jer su se igrači navikli na njih? Sve što Griesemer kaže je sledeće: "AI u Halo Dvojci će biti znatno poboljšan."

## FAVORITI DIZAJNERA

Čudno ponašanje Floodova nije jedini detalj koji su igrači mogli pogrešno da shvate. "Mislim da je moj omiljeni nivo onaj koji se zove kao i igra - Halo, i to njegov drugi nivo, jer poseduje neke od najkomplikovanijih bitaka u igri," kaže Griesemer, iznenađujuće. Pa zar ne bi trebalo da je on bleda senka u poređenju sa multi rasnim karambolom koji se odvija u svim pravcima na nekim od kasnijih nivoa? "Na ovom nivou nema mnogo borbi, ali one koje su tu se mogu odigrati na mnogo različitih načina i možete probati puno različitih taktika u njima. One su uglavnom u drugom delu nivoa, gde su u stvari samo tri borbe ali su one zaista dugotrajne i dramatične."

Još jedna od jakih strana igre je produženi vrhunac predstave tokom prvog dela igre. Kada ste se jednom za svagda rešili Halo nivoa, počinjete da se brinete da ste možda već videli sve što igra ima da ponudi. Dizajn nivoa je u mnogim igrama previše često rađen po principu - rani nivoi bivaju zanimljivi i raznovrsni a kasnije dolazi do opadanja kvaliteta i otaljavanja posla tek da bi bio završen. Ali u drugom nivou igre borba se premešta na teritoriju Covenanta u njihov sopstveni matični brod. A onda jednako



panoramični Silent Cartographer - čitavo jedno ostrvo kao jedan igrački zalogaj. A onda je tu The Assault On The Control Room, gde se vodi rat na sve strane ne brojnim i raznovrsnim bojištima. Produženi krešendo, pre drugog dela igre, koji je, iako se u njemu dešavaju najzanimljiviji preokreti u priči, pobrao najviše negativnih reakcija igrača.

## PONOVNA POSETA BIBLIOTECI

Biblioteka ili The Library. Deo igre koji se igračima nikako nije svideo, toliko da je čak prezren i mesto koji je ništa drugo do ekvivalent prave biblioteke u igri. Preduga borba sa Floodovima; da li je namerno napravljena takvom da bi se igrači navikli da se bore sa ovom novom pretnjom ili je u pitanju bio samo nedostatak vremena? Griesemer objašnjava: "Biblioteka je dobila loše kritike. Zabavni deo ove misije je samo poslednjih 10% uloženog truda. Nažalost, nismo imali dovoljno vremena da se u potpunosti posvetimo ovoj misiji pa neki delovi očigledno nedostaju. Na primer, samo okruženje je vrlo interesantno, u teoriji tu su ti hodnici koji idu oko velikog centralnog prostora. Trebalo je da možete da gledate daleko niz njih, ali onda smo u vrlo kasnoj fazi razvoja shvatili da nećemo moći da izvučemo dobar frejm rejt u toj oblasti, pa smo morali da zatvorimo dosta njih, čime je sve dobilo svoj običan izgled. Više niste mogli da vidite u kakvoj se to strukturi nalazite.."

"Postojao je takođe i čitav niz drugih problema. AI nije mogao da radi na liftovima, tako da su mnoge borbe koje smo planirali morale da otpadnu jer su Floodovi prosto samo stajali ispred liftova neko vreme. Guilty Spark, je takođe imao da vam kaže tonu interesantnih stvari ali je ispalo da ih nikada i ne čujete. Mnogo takvih sitnih stvari su se nakupile što je učinilo Library mnogo lošijim nego što je trebalo da bude."

Ali tu se priča ne završava. Mnogi igrači su postavljali pitanje oko recikliranja nekih nivoa, posebno Two Betrayals, koji je samo The Assault On The Control Room unazad, sa dodatkom nebrojenih neprijatelja uključujući Floodove i Banshee letelice. Da li je to bila namerna reciklaža postojećeg okruženja da bi se naglasio uticaj Floodova na svet ili je samo Bungieju otkucavao časovnik?



[illegible] želeli bismo da je vreme bilo faktor," [illegible] priznaje. "Znali smo da moramo [illegible] igru na noge vrlo brzo pa smo [illegible] da bi dobar način bio da što više puta [illegible] postojeću geometriju. Sa tim na [illegible] jesmo želeli da pojačamo utisak koji je [illegible] oslobađanje Floodova na svet, tako da [illegible] plan sadržao mnogo objekata koji [illegible] od Floodova, kao i brda Covenanta u [illegible] bunkerima opsednutih od mnogobro[illegible] armija Floodova. Delom smo uspeli u [illegible] ali nismo uspeli da implementiramo ni [illegible] promena u okruženju nivoa koliko [illegible] planirali. Želeli smo da to izgleda [illegible] drugačije."

[illegible] mnoge priče o nekim najimpresivnijim [illegible] Haloa koji su u igru ubačeni u [illegible] trenucima. Kao Banshee na [illegible] Covenantska bumbarasta borbena [illegible] koja je omogućavala istraživanje visina [illegible] nivoa i koja iza sebe ostavlja prelepe [illegible] koje možete videti kada u toku borbe [illegible] menjate položaj i ugao iz kojeg napa[illegible]. Malo je falilo da on ne uđe u finalnu [illegible] igre. "Uzeo sam planove svakog nivoa [illegible] sam radio u kojem se pojavljuju [illegible] pažljivo naznačio u kojim delovima [illegible] se pojavljuju da bih mogao da ih [illegible] u svakom trenutku - kill switch - jer [illegible] bili sigurni da li će oni ući u igru," kaže Griesemer.

Priča se da čak i multiplayer zamalo nije izostavljen jer u Bungieu nisu bili zadovoljni njime. Istina? "Prilično rano u razvoju igre smo odlučili da će multiplayer igrati ulogu u igri - ne bih rekao da je podešavan u poslednjem trenutku. Znali smo mesecima unapred tačno šta ćemo uraditi. Mi uvek pravimo ambicioznije planove nego što možemo da ih ostvarimo."

Ovo podrazumeva i neke sitne detalje koji su ubačeni u igru kao zabava za hardcore fanove igre. Broj na đonu Chiefove čizme, mala stvorenja koja žive u okeanu koji okružuje Cartographera, nilski konj na shotgun čaurama, skrivena melodija, gladni grunt. Da li postoji nešto što fanovi nisu pronašli? Ne. Bungie je ponosan roditelj.

"Mislim da su naši fanovi iscedili sve tajne iz igre," smeje se Griesemer. "Nema niti jedne tajne koja nije otkrivena. Možda postoje stvari koje se mogu napraviti sa kopijom skript editora što se ne može pronaći na Xboxu, ali sa PC verzijom Haloa koja smo što je izašla moći ćete i sa tim da se igrate."



"Međutim, Propheti su bili predviđeni za prvi deo igre, ali smo na kraju uzeli taj deo priče i sklonili ga u pozadinu. Ako upotrebite maštu, možete primetiti gde su se nalazili i šta su radili tokom igre, a mi ćemo verovatno otkriti više o njima u drugom delu igre. Takođe smo prvobitno u igru ubacili i Engineere ali se ni oni ne pojavljuju nigde na nivoima. Oni su i dalje označeni u map fajlu, i oni među vama sa modifikovanim Xboxovima (znate vi na koga se to odnosi - prim. ur.) će moći da ostvare kontrolu nad njima. Nismo bili zadovoljni sa njihovom ulogom pa ih upravo zato nismo ni uključili u igru - nismo im našli ulogu u borbi, pa smo ih na kraju izbacili i koncentrisali se na



likove koji su tu ulogu ispunili."

## TAJNA IZA HALOA

I, ko zna kakva tajna leži iza briljantnosti ove igre? Naravno, Halo je samo FPS na isti način kao što je i Mario 64 samo platformska igra. Ona sadrži neke od najboljih anegdota u igrama, ali ih nećete saznati sve dok ne odigrate igru. To je igra u kojoj je stealth potpuno nenametna, prirodna stvar toka igre da ljudi prosto ni ne stignu da porazgovaraju na tu temu. Jer su prezauzeti pucanjem, cerekanjem, prebrojavanjem i ponovnim preživljavanjem. I prosto zaključani u smrtonosnoj borbi sa Legendary.

Griesemer nudi sopstvenu teoriju zašto Halo tako dobro funkcioniše - jer se fokusira na ideji o perfektnih 30 sekundi igranja ponovljenih nanovo i nanovo. "Ovo je povezano sa konceptom o kojem sam govorio ranije, gde prava zabava počinje u poslednjih 10% a 90% je samo pripremanje za tih 10%," kaže on. "Tako da smo uneli puno truda u kreiranje modela likova i njihovo animiranje, kao i u efekte oružja i kreirali sistem koji vam omogućava da nanesete štetu itd. Onda dolazi poslednjih 10% gde se vrlo suptilno podešavaju brzina vatre iz assault riflea, i ostali slični detalji, i to je taj trenutak kada se razvija taj 30-to sekundni ciklus zabave. On se oslanja na minimalne promene u tome koliko brzo bacate granate ili na primer koliko ih možete nositi sa sobom ili koliko često ih Gruntovi ostavljaju pošto ih napucate. Onoga trenutka kada su sve ove vrednosti podešene tačno kako treba, onda imate tih 30 sekundi igre koje možete ponavljati ponovo i ponovo a oni će uvek biti zabavni bez obzira koliko puta ih ponavljate. A obično je to isti trenutak kada su i sve misije već gotove i spremne i odjednom cela igra postaje mnogo zabavnija."



Onda nazdravimo za tih prvih 30 sekundi

# EKSKLUZIVNI INTERVIEW: EYETOY








**EyeToy: Play je već prodat u neverovatnih milion primeraka. Developer Ron Festejo nam objašnjava tajnu ovakvog uspeha.**

Sonyjev EyeToy - jedinstvena USB kamerica koja omogućava detekciju pokreta u PS2 igrama, je lansirana u julu i trenutno je postala neviđeni hit. Prvi naslov koji je objavljen za ovaj komad hardvera, Play, je kompilacija 12 neverovatno pristupačnih mini-igara. Opšta ocena koju je većina časopisa i igračkih sajtova izrekla o EyeToy: Playu je bila da je to sjajan dodatak PlayStation 2 konzoli koji će biti podjednako zanimljiv i hard core igračima kao i njihovim mamama. Činjenica da se od tada EyeToy prodao u preko milion primeraka, preciznije za manje od četiri meseca, jasno potvrđuje ovakvu ocenu.

**Drugi paket igara za EyeToy, Groove, je plesna igra u kojoj morate pratiti znakove na ekranu i igrati uz mnoge hitove - od Madonne preko Elvisa do Cheeky Girlsica**

Uoči novembarske premijere ove igre, uspeli smo da stupimo u kontakt sa Ron Festejom, producentom u EyeToy developers London Studiju, da bi saznali zašto je EyeToy toliko popularan, da li možemo očekivati neke "ozbiljnije" igre za njega itd... i, hmmm, koje je boje kućište uređaja trebalo da bude...

**bonus** Da li ste očekivali da EyeToy: Play bude toliko uspešan?

U ranim fazama smo imali poneku sumnju. Znali smo da je zabavan kada smo ga isprobavali u studiju - ali nikada ne možete znati kako će drugi reagovati na nešto ovakvo. Sve dok nismo pokazali rane prototipe na E3 i na PlayStation Experienceu 2002 i nismo videli kako je štampa i javnost reagovala nismo bili sigurni da će biti veliki uspeh.

**bonus** Čemu pripisujete njegov uspeh?

Tri su razloga koji su načinili EyeToy: Play toliko uspešnim. Prvo je tehnologija, jer nikada dosada ovako nešto nije viđeno na PlayStationu 2. Drugo su 12 mini igara - svako može pronaći nešto za sebe a pritom je lako snaći se u ovakvoj ulozi tako da ne morate biti iskusni igrač da bi uživali u njima. Treći razlog je cena. Četrdeset funti je zaista prihvatljiva cena za ono što dobijate:EyeToy USB kamera, 12 igara, video efekti i video messaging. Mislim da su ovo glavni razlozi zbog kojih je EyeToy: Play toliko uspešan.

**bonus** Koliko dugo ste radili na EyeToyu pre nego što ste ga predstavili javnosti (i zašto je to toliko dugo trajalo)? Svi se sećamo prvog demoa motion-detecting tehnologije na PlayStationu još na ECTS-u 2000. godine...

Ja sam učestvovao u radu na EyeToyu od samog početka, tako da tome ima tri godine. Sve je počelo par meseci posle ECTS 2000. Phil Harrison (tada potpredsednik razvojnog sektora, sada stariji potpredsednik samog Sonyja) je izazvao interne studije da pronađu način primene ovakve tehnologije u igrama a mi smo taj izazov prihvatili. Trebalo nam je toliko dugo jer smo morali da "stabilizujemo" tehnologiju da bi je napravili što prihvatljivijom za kućnu upotrebu. Takođe smo morali da dizajniramo kameru i smislimo igre koje će je koristiti.




**bonus** Kada ste jednom izmislili tehnologiju, koliko je bilo teško da napravite dobru igru zasnovanu na njoj?




Vrlo teško. Pravili smo razne demoe igrara za koje smo mislili da će raditi dobro sa ovom tehnologijom ali smo takođe morali da mislimo kome su namenjene ove igre. Imali smo neke ideje, pa smo pozvali programere, umetnike i dizajnere da smisle što bolje načine kako bi se tehnologija kamere mogla primeniti u igrama. Rezultati su bili interesantni ali su prilično potvrđivali ono o čemu smo mi već razmišljali. To je doduše bio tek početak. Sada kada je EyeToy izašao, izgleda da svako ima po neku ideju kakvu bi igru mogli zasnovati na njemu. Sjajno je videti uzbuđenje i kreativno raspoloženje koje vlada kod tolikih ljudi oko njihovih ideja za EyeToy igre.

**bonus** Da li ste iznenađeni što drugi proizvođači (prevashodno mislimo na Nintendo) nisu predstavili sličan proizvod?

Zaista nismo... Nijedna druga konzola nema standardni USB konektor tako da bi njima bilo mnogo teže i skuplje da naprave nešto slično. Takođe, dizajn EyeToy kamere je vrlo poseban, jer on kombinuje jedinstveni dizajn čipseta kamere sa snagom matematičke obrade PlayStationa 2. Mislim da ovo nije moguće na ostalim konzolama u istom stepenu performansi i odziva. Ponekad mi je teško da poverujem da su EyeToy i EyeToy: Play u potpunosti razvijeni ovde a ne u Japanu. Sjajno je biti deo nečega tako posebnog.




**bonus** Kako mislite da se EyeToy: Play poredi sa ostalim igrama ovog tipa, kao na primer Konamijev Dance Dance Revolution serijal?

Moje je mišljenje da je on rame uz rame sa igrama. On nije samo sjajna ritmičko akciona igra već je i odličan način održavanja kondicije - posebno na Hard nivou težine. U ovoj igri možete naći sve što nude ostale igre u ovom žanru i više... 25 licenciranih muzičkih numera od pravih izvođača, kao i neke muzičke spotove.

**bonus** U igru ste uključili dosta licenciranih pesama - koliko je bilo teško dobiti dozvolu za tako nešto?

Nije bilo tako strašno... ne mali broj muzičkih kompanija su bile impresionirane onim što im predložimo sa EyeToy: Groove-om. Takođe nam je pomoglo to što imamo iskusnog koordinatora muzičkih licenci kao i pravno odeljenje koji su se pozabavili da dobijemo odobrenja u kratkom roku.




**bonus** Da li ste možda imali u planu da uključite neke numere za koje niste dobili odobrenje?




Napraviti pravi izbor pesama je dosta teško jer morate misliti na sve koji bi mogli biti potencijalni igrači. Ako sagledamo sve ukupno, vrlo smo zadovoljni sa listom pesama za Groove. Postojale su pesme koje smo želeli da uključimo ali prosto nismo stigli da rešimo sve pravne zavrzlame tako da smo njih ostavili za sledeći put.

**bonus** Da li se nadate da osvojite top liste oko Božića?

Lepo je biti broj jedan - ali to nije uvek i moguće. U ovo doba godine konkurencija je užasno jaka... Bili bi vrlo zadovoljni ako uđemo među prvih deset.




**bonus** EyeToy je pomogao otvaranju PS Dvojke prema mnogo široj publici nego tradicionalne igre. Da li sagledavate značajan korak u evoluciji igračkih konzola?

Da. Video igre su na neki način obeležene kao nešto što je pomalo introvertna delatnost ali EyeToy: Play je pokazao da to nije uvek slučaj. Verujem da je ovo značajan korak jer pokazuje potencijal koji imaju igre u obraćanju širokom krugu publike i da možete spojiti i regularne igrače i one koji to nisu u zajedničkoj zabavi.

**bonus** Šta ste sledeće planirali za EyeToy?

Trenutno razmatramo raznovrsne ideje za sledeći EyeToy projekat. U ovom trenutku ne smem reći ništa više od toga. Žao mi je.

**bonus** Postoje li planovi za manje porodično orijentisane a više "ozbiljnije" igre?

Imamo u planu da obradimo neke ideje koje stavljaju fokus više ka tradicionalnim igračima a manje ka porodičnoj zabavi...

**bonus** Da li ste razmatrali obradu neke od igara sa svetlosnim pištoljem u varijanti za EyeToy, nešto poput Police 24/7 na primer?




Da, dosta smo razmišljali u tom pravcu i imamo ideje kako bi takva igra mogla da funkcioniše, čak i više od toga što nudi Police 24/7. Mada sumnjam da ćemo raditi nešto takvo.

**bonus** Da li postoje planovi da se EyeToy integriše u druge "normalne" igre (na primer u bonus modovima ili da bi otključali ekstra sadržaje)?

Nekoliko developera već radi na tome da uključe EyeToy u svoje igre ali nismo sigurni kakav će sadržaj ponuditi na kraju. Mi trenutno radimo na tome da uključimo podršku za EyeToy u igru koju razvijamo, pod nazivom Sing u kojoj pevate pesme uz pomoć mikrofona. U "običnoj" verziji igre na ekranu se prikazuje muzički spot izvođača ali ako imate uključen EyeToy dobijate opciju da snimite verziju sebe kako pevate. Šta kažete na to?

**bonus** Konačno, kažite nam neštoi što niko drugi ne zna o EyeToyu.

Svojevremeno smo eksperimentisali na tome da EyeToy napravimo u plavom kućištu - baš kao u onim specijalnim obojenim verzijama PlayStationa 2 ali smo se ne kraju odlučili da ipak bude kompletno crn.










U nedelju 09. 10. u prostorijama Sport Kafea održano je okupljanje takmičara koji ce igrati u velikoj BEOSOFT LIGI ŠAMPIONA. Druženje je proteklo u radnoj atmosferi, igralo se punom parom na dva velika SONY televizora iz fancy kožnih fotelja, a atmosferu su podgrejavali bravurozni potezi budućih učesnika lige šampiona koji su pokazali da su sa pravom izabrani da učestvuju u ovom spektaklu.

Ono što je posebno upadalo u oči u toku odmeravanja snaga budućih takmičara i što je pozitivno iznenadilo organizatore je i zanimljiva činjenica da pojedini takmičari igraju sa klubovima koji ne spadaju medju velikane poput Reala, Juventusa ili Milana, nego biraju manje zvučna (a samim tim za igru mnogo zanimljivija) imena kao što su Galatasaraj? ili pak Newcastle. Na žalost naš šampion Partizan je i u ovom nastavku nepravedno izostavljen iz izbora timova, ali ne sumnjamo da bi se našao lik koji bi sa crno-belim momcima pomrsio račune mnogim "zicerašima" kojima su statistike tima najbitnji faktor pri izboru. U svakom slučaju, kako saznajemo u novom nastavku će i to biti ispravljeno, pa eto prilike da na nekom od sledećih turnira na ekranima vidimo i magične poteze Ilića, Duljaja, Ilijeva i drugova. Vredna pomena su i dvojica veterana (nećemo pominjati godine) koji su uz pivo, iskustvom nadoknadili pomalo otupele reflekse i pružili izuzetne partije protiv respektabilnih protivnka.



Žreb je zakazan za subotu 15. 11. 2003. u 16 i 15 i biće održan u prostorijama Beosfta u ulici Gospodara Vučića 160. Beosoft najavljuje i niz zanimljivih događaja koji će pratiti ligu, a pominju se i gostovanja fudbalera iz naših najvećih klubova.

U svakom slučaju napravljen je lep uvod za ono što sledi, a prvo kolo na programu je u nedelju 16. 11. 2003. u 18 časova.



BEOSOFT je najavio i još nekoliko ovakvih tunira, pa nas očekuje veoma zanmljiv rasplet događaja na SCG Winning Eleven sceni samim tim što se pominju još vrednije nagrade, pa se nemojte iznenaditi ako na sledećem turniru ispod prstiju prvoplasiranog "fudbalera" zapleše PLAYSTATION 2. Bonus će vas na ovim stranicama i ubuduće izveštavati sa ovakvih i sličnih događaja, a najsvežije informacije što se tiče takmičara, rezultata, vesti i ostalog možete pogledati i na našem sajtu **www.bonus.co.yu**

## PRAVILA

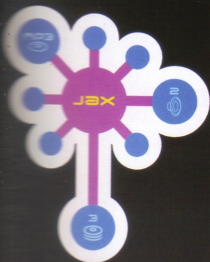
*Golman će biti namešten na treću zvezdicu od mogućih pet.*
Kamera će biti nameštena na WIDE.
Igra se bez radara i bez imena igrača u toku utakmice.
Klub mora biti izabran pre početka turnira i nije ga moguće menjati do završetka istog.
Dozvoljeno je nameštati taktike i formaciju kao i sve opcije iz FORMATION SETUP-a.
Utakmica traje deset minuta.
Stadion će biti namešten na RANDOM.
Vreme će biti namešteno na RANDOM.
Sudija će takođe biti namešten na RANDOM.
Kartoni se prenose iz utakmice u utakmicu.
- Dva žuta kartona (jedna utakmica neigranja).
- Jedan crveni karton (jedna utakmica neigranja).
- Dva crvena kartona (dve utakmice neigranja).

Takmičari će biti podeljeni u osam grupa po četiri ekipe.
Takmičenje po grupama igra se po dvostrukom bod sistemu.
Iz svake grupe po dve najbolje ekipe prolaze u drugi krug takmičenja koji se igra po nokaut sistemu.

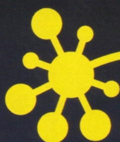




ZVANIČNI SPONZORI LIGE ŠAMPIONA



JAX


AIWA




aiwa
.com

# Jak II











## "'Ajmo narode, sveži stero-idi, ana-bolici, TESTO-STERON!!! Još malo, pa nestalo..."

Gospodin Ler Di iz malopređašnjeg citata je očigledno zgrnuo para i para, valjajući robu ispred ofisa Naughty Dog kompanije. Jer sasvim je očigledno da se nešto [illegible] naopako slučilo (Učite li vi ruski u školi [illegible]? Ja sam bre kod Despota imao petaka... kao i svi ostali, hehehhe...) sa svima nam dragim i omiljenim platformskim junacima, šta junacima - JUNAČINAMA, iz prethodnog, tačnije prvog dela ove igre. Nešto što očigledno ima veze sa stanjem hormona u organizmu [illegible] igre. Jer ova NOVA dvojica se zovu isto kao i ona dvojica iz prve igre, ali... Ali [illegible] im se značajno promenio. To se šiša na [illegible], to se šeta teška artiljerija, to su ti pogledi ispod sastavljenih obrva... Tu su i [illegible] eksplicitne pošalice... Da ne veruješ... [illegible] celog opisa...

Prošla godina je u kineskom horoskopu bila u znaku, ček', ček', kojem znaku? Ma nije ni važno, sigurno je neka rogata životinja... Ali je zato u svetu konzolarnih video igara definitivno bila u znaku platformskih mega-giga-TERA (jes, jes i fizika se učila, dečaci... i DEVOJČICE) hitova!
A ove godine, ISTO ĆE DA BUDE! Ja vam kažem. Ovi Zli Psići (Naughty Dog, sećate se malenog i bezazlenog Crash Bandicoota?) su iz [illegible] izrasli u ROTVAJLERE, i to ljute! Pa kad zagrizoše u ovaj žanr... Biće da su ga malo i iskrivili. Autori su očigledno poprilično potpali pod uticaj ONE igre, da joj ime ne spominjemo, zbog koje su oni tinejdžeri rešetali po auto putu i zbog koje sada sevaju tužbe i odštetni zahtevi. Da, da, verovali vi ili ne, dizajn igre je opasno zastranio ka otimanju automobila, preciznije vozila, u gradu koji živi i diše (a izgleda i PUŠI svašta), sa sve arsenalom (ali bez Tijeri Anrija) i mračnom, zmijugavom pričom u platformskoj igri koja se od svojih korena udaljila toliko da se sam ušao u opasnu TRILEMU kada sam se odlučivao kom ću je žanru pripisati.

Štos je u tome da je Jak II po pravima stečenim rođenjem - platforma, ali je istovremeno i akcija i pucačina, on je prava evolucija žanra. Samo još da odlučimo kako da nazovemo ovaj korak u evoluciji - akciona platforma? (Alo, Darvine, da nisi i biologiju učio, a? -prim. aut.)

## Ok, priča.

Igra počinje dužom animacijom koja objašnjava šta se sve desilo sa Jakom, Daxterom, Samosom i Keirom. Desilo se to da su poslati u budućnost, dešava se da Jaka bacaju u bukagije po naredbi Barona Praxisa, tiranina Haven Citya u koji su sleteli. Dve godine prolaze u eksperimentima na Jaku, tokom kojih mu ubrizgavaju mračni Eco. Konačno Daxter ga pronalazi, oslobađa i onda gleda kuma (dobro nisu baš kumovi, ali MOGLI bi da budu, jel' da?) koji usled nekontrolisanih hemijskih reakcija u sopstvenom organizmu postaje Eco Hulk i pravi karambol sa Crimson Guardsima.

Efekat koji su svi ovi eksperimenti ostavili na Jaka je takav, da ne samo što je sada LJUT što je bio toliko dugo bačen u tavnicu mračnu, nego se dečko skroz promenio. Momak sada ZBORI, za razliku od prvog SEBE, više nije mladi izviđač već sada ima sklonosti ka destruktivnom ponašanju, što reče čovek "dobro đuska, dobro se oblači, ma vidi se da živi za fajt"!
Ovo je naravno, samo načelna postavka, samo uvod u čupri, jer nam Zle Psine od samog starta stavljaju do znanja da ovo nije klasična platforma, a onda sledi špika koju vredi ispratiti. Naravno da ovo nije prvi put da platforma ima priču koja vredi, ali jeste prvi put u istoriji žanra da je priča preuzela primat. Ovo je u stvari dosta bitno zbog načina na koji ćete igrati igru. Pa jel' isto kada vodite onog tihog momčića iz prvog dela ili ovog - koji je JAK kako mu i samo ime kaže! I ne samo što se osnažio već mu je i narav otežala zajedno sa kalibrom oružja.
A Daxter? Koji je bio duhoviti ortać u prvom delu? Pa ponovo je to isto samo u hard core











varijanti. Em pije, em spopada žemskinje, em ih PIPA... Ma mališa je vrisak!

## Gameplay

Za razliku od pokupi-sve-predmete-bitne-i-nebitne pristupa od prošli put, JAKI sada prati radnju koja se odvija ali na način koji je viđen u onoj samo-što-nije-stigla-za-xbox igri, tj. u pitanju je otvoreni koncept. Misije preuzima od raznih ljudi pa su samim tim i one raznovrsne - na meniju su sve standardne platformske đakonije ali dobro začinjene pucačinom. Od povremenih "zaštitite kara-van" misija, preko već poznatih jurnjava iz prvog dela, sada je tu dobra doza GTA-olikih (eto rekao sam konačno) misija. One podrazumevaju trke kroz prepreke, otimanje vozila, vremenski ograničene trke i spasavan-ja.

Hvala Bogu (ili Ler Diju) na podizanju lestvice težine igre, pa vam se neće desiti da igru smlatite za popodne. Za prvi prolazak kroz igru, a BEZ da skupljate kojekakve zvrčke, otkrivanje svih tajni da i ne pominjem, trebaće vam preko dvadeset sati igranja. Pazite - igranja u kome uživate i nije vam dosadno - tipa igranja. A ako čitate stripove tako što samo gledate slike, tj. priča vam nije od ključnog značaja tu su sporedni zadaci, istraživanje GRADA (shvatićete zašto piše velikim slovima kada vidite koliki je taj grad...) kao i trkački izazovi.

ljao ljudi a jel' sam vam rekao koliko je opušteno PRISVAJANJE vozila? Jer kada Jak poželi vozilo, on vozilo i dobije! Dakle, vozila se kreću na dve visine, pa kada se Džeki nađe ispod njegove potencijalne POKRETNINE, pojavljuje se ikona koja označava dostupnost iste. Prvi pritisak na trougao i Jak skače i kači se sa strane i visi tako sve dok drugi put ne pritisnete na isti taj trougao nakon čega će uskočiti na mesto iza upravljača. Sva vozila imaju onaj osećaj kao i vozilo iz vremena pre nedozvoljenih sredstava (čitaj iz prvog dela igre), ali ovog puta postoji nekih desetak različitih vrsta, neka izdržljiva i spora, neka brza ali osetljiva kao da ih pogoni nitroglicerin. Najveće od svih ima i sopstveno oružje - ali se kontroliše kao ZGLOBNI trole-jbus sa topom umesto trole.

## Prva i osnovna razlika u ovom delu - ORUŽJA!!!

Dodatak oružja pravi ogromnu razliku u gameplayu u odnosu prethodnu igru. Jer sada, osim što mlatite neprijatelje prsa u prsa, možete OSUTI po njima i sa distance. Sve to omogućavaju VRSNE kontrole - jer SNAGA obleće kao leptirić i to kao leptirić koji je osvo-jio zlatnu medalju na olimpijadi na konju sa hvataljkama. A kako barata sa oružjem bolje ni ne pitajte! Ako možete da zamislite kapetana Mikija (ko ga se još seća ima partiju GT4 sa nižepotpisanim MAESTROM) kako barata puškom, sačmarom i mini-gunom, pa još desetinu puta bolje.

Ova kombinacija lepršanja i pucanja donosi još neviđene mogućnosti u igrama ovog tipa jer neprijatelja možete prvo oprašiti iz daleka pa mu pritrčati i izlupati ga iz blizine - jal' kun-dakom, jal' tradicionalnim pirueta napadom. Ali efekat koji proizvodi shotgun kada pucate iz njega, hehehe... E to je pravi BOOM!!! A mini-gun trese kao pneumatski čekić...

I da, potez koji će vas sigurno obradovati je da možete upravljati Daxterom. A kad je on u pitanju humoru nikad kraja - prva misija u kojoj ćete njime upravljati je nivo iz Crash Bandicoota u kome on beži ispred stene koja ga juri!

Al građana je podešen na PITOMOST (bez izvođenja paralela i dijagonala, molim vas...) ali ako greškom ili NAMEROM roknete civila - organi reda će vas uzeti na zub. Vaši pokušaji da se sakrijete posle takvih (ne)promišljenih akcija su uglavnom osuđeni na propast, što će reći da čuvari nisu jeli bunike, plus ih ima "kolko oćeš" pa se trudite da ih ne dozovete usred misije. A što je posebno dobro je da je repertoar neprijatelja bogatiji od Bil Gejtsa a načina na koji se bore ima više od grešaka u njegovim vindouzima. Što se tiče GTA misija, one su sjajna promena ritma u odnosu na tradicionalni mentalitet platformi - skupi sve što možeš. Ali prilikom











...enja misija dolazi do malog napora zbog mnogobrojnih žitelja grada koji će vam prilično često zasmetati pa će vas povremeno MALO zasvrbeti trigger finger (to vam je onaj prst kojim PUCATE). Po tom pitanju poređenje sa GTA stavlja Jaka u malo nepovoljni položaj - DONJI.

Ovo nas dovodi do još jednog pitanja - jet-boardinga. Kontrole jet boarda su solidne a mnogobrojni potezi IZNENAĐUJU. Ako ste igrali Hotblade sve vam je jasno. A sama ideja da sve vreme imate DASKU KOJA LETI uza sebe je vrlo, vrlo zgodna. Svrsishodna, čak.

Šta da vam kažem za grafiku? Pa jel' vidite vi ove slike? Jel' možete još samo da zamislite ovu stvar u pokretu? Jak II je mračniji nego bilo koja platforma koju su Naughty Dog do sada dizajnirali što se oslikava i u urbanijem okruženju. Pazite, možda vam se eventualno ne dopadne dizajn likova ali TOLIKO stvari na ekranu, vrlo simpatično napravljeni fizički model za svako vozilo, takvi detalji na SVIM likovima i cela ta grafička raskoš kojom su prikazani Jak i Daxter - sve to pokazuje da su Naughty Dog ispekli zanat i na PS2.
Toliko miliona poligona, likovi k'o bombone, zaslužuju para dva vagona, koje su uložene u stvaranje ove igre. Visoka rezolucija, podrška za wide screen i progressive scan, fiksiranih, zazidanih i ARMIRANIH 60 frejmova u sekundi! A OSVETLJENJE i čestični efekti - k'o onomad vatromet na Terazijama za Novu Godinu!

Zvučni efekti su bezobrazno dobri. Zvuk pri startovanju vozila, već pomenuti BUM koji proizvodi shotgun i grmljavina motora u trci su samo neki detalji. Ali dijalozi... Milioni dijaloga su u pitanju! Ali vrlo razumno podeljeni u manjim dozama. Čućete različite akcente, načine govora raznovrsnih likova i slično... Daxter po običaju ne zaklapa, a Jak priča taman koliko bi trebalo i hvala Bogu što ne zvuči ne previše bajinski (pa jel' ste videli kakvu budalaštinu napraviše sa Bed Bojsima DVA, u kojem su Smith Willa napravili na DEBILA, jer se mnogo pravi dasa - nije smešan niti jednog časa!).
Fazon 'zike znate sigurno već iz prvog dela. A za foru da se muzika prilagođava tempu igre znaju već i vrapci (ako već i ne igraju ovu igru). Ali da će zvučna podloga (glasovi) igre biti realizovana na ŠEST jezika sa dodatkom Dolby Pro Logic II, to niste očekivali!!!

## Kako oceniti ovakav KVALITET...

Raspon misija i prava doza izazova (igra je teška ali ne BRUTALNO teška, taman kako treba da bi bila zanimljiva od početka do kraja) zaista gode svakom pravom igraču. Jak II je, bio on platforma ili ne, nastao od najbolje loze platformskih igara i u krvi ima mnoge vrline svojih prethodnika. Ako ćemo da sudimo o ovoj igri kao o akcionoj ili avanturističkoj, ona je vrhunskoga kolor kvaliteta (k'o slike iz Foto Balkana), jaka i DEBELA, sa velikim ATRIBUTIMA u vidu pucačkih nivoa, otimanja vozila, hovercraft misija i MAJESTRALNIM (Mić bate, pozajmio sam izraz, vraćam prvom prilikom -prim. aut.) trkačkim, nazovimo ih stazama. Naravno, STORIJA je ta koja vas goni napred kroz ovu igru, ali u pitanju je taj TAKO DOBRO ODMERENI odnos platformskih elemenata i akcije-pucaljke koji je tako dobro pogođen, da na kraju KOGA BOLE UŠI u koji žanr igra spada! Šta je ova igra? Ovo je jedna mnogo JAKa igra! Jedna od najjačih za dvojku! Eto

**bonus IGROMER** — Izdavač: SONY | Žanr: Akcija/Platforma | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 10 | 98% |
| • Memorijska kartica | • GC | X | ZVUK | 10 | |
| • Vibracija | • X BOX | X | IGRIVOST | 10 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | X | TRAJNOST | 9 | |
| | • PSONE | X | | | |

# TIME CRISIS 3












Vi'š ti to - krizno je vreme nanovo. Aj' Mars i nekako, ajde eksplozije na Suncu, aj' i ova magla pred "tekmu" da se istoleriše, ali kada je u igrama krizno vreme, onda je stvarno frka...

Pa 'de ste mili živi bili, ima već dva'jest i kusur brojeva kako se pisalo o Time Crisis: Project Titan, kad ono - dve godine (al' prozujaše, "mem" ti lebac, prim.aut.) docnije - njegov naslednik (koji bi verovatno imao zvučno ime, al nekako to nije postigao, a i bolje je, kad malo porazmislim, bog sveti zna kakav bi bio taj podnaziv, SKAREDAN i NEORIGINALAN, prim.aut.), a sve u istom fazonu... Znači - brza akcija sa svetlosnim pištoljem, saginjanjem i mnoštvom najamničke bande.

Da, da, stari dobri "utokario" se vraća na scenu, sve sa svetlosnim "prangijatom" u desnoj i zadimljenom cigaretom u levoj ruci. A i vreme je bilo da se malo "sašije" rafal-dva u mrski megabajt zlikovačkog, okupacionističkog, secesionističkog i terorističkog (pa sve simultano) uništitelja slobode, demokracije i McDonald's restorana. Ako ste mislili da je Time Crisis 3 prevara na račun "stare slave" - grdno ste se prevarili (Namco je to "stari" svaka mu se dala, prim.aut.), ako mislite da je akcija unižena i da su neprijatelji ostali isti - i tu ste se "zahebatali", ako ste smatrali da tu nema ništa novo, nego da je staro krpljeno i "bjutifikovano" za potrebe tržišta... ma znate i sami - GREŠKA!

Tu je bre sad PRIČA (doduše smiješna, al' tu je), tu su meci u rafalima za ispaljivanje, gomila zaklona za tehničko menjanje šaržera i ČUČAVAC ("l' eskivaž") neprijateljskih ataka. Tu je bre mod za jednog igrača, za dva igrača, dodatni mod koji se otvara (doduše samo za jednog igrača - al' NOVI MOD, EEEEEE... malo li je u igri ovog kalibra?), tu su šareni i raznobojni neprijatelji, al' krenimo redom i logično.

Negde na svetu (kom pitam li se) postoji zemlja Lukano koju jedna brkata vucibatina i protuva (A-HAAA, napokon se ispostavlja da je moja TEZA o podlim, brkatim zločincima apsolutno ispravna i nadasve tačna, kao što sam i očekivao proteklih par godina, prim.aut.) želi da "nukuje", pa kako bi to sproveo u delo, a bez mešanja (mrskih) Ujedinjenih Nacija ili neke druge vojne organizacije (ili sile), uzima određenu količinu taoca i... pa valjda PRETI da će da okine malo, crveno dugme. A tu ste sada vi (ne VI, kao TI koji čitaš, nego VI kao VAS dvojca, prim.aut.), pripadnici organizacije VSSE (nit znam, nit želim da znam šta znači), sve sa zalizanim, "čmekerskim" 'zurkicama, havajkama (batice, nikad bolji trip - ko da istovremeno igram u ulozi Nika Slotera i Poručnika Vulfa (One west Waikiki, prim.aut.)), i povećanim arsenalom... Da, da.

Sada osim standardnog pištolja imate i mašingeverku, sačmaricu i raketobacač, koji dodatno obogaćuju mogućnosti ishitrenog rešavanja protivnika. Zašto? Zato što su neprijatelji brutalni. Počinjete sa ovim oružima i malom količinom municije, ali ubijanjem svakog neprijatelja ŽUTE boje dobijate ekstra džebanu (e, bre Kermite, navukao si me na izraz, propalico stara - pucačka, prim.aut.). Idete vi tako od scene do scene, sa jedne na









... prelazite tek kada sve "rešite", ne ... vreme, jer vreme je KRIZNO, natrčite ... koja "v'lvi od st'vanih plačen'ka i ... izdajnika", sagnete se u zaklon, ... "raketaša" starog, ustanete, ... u sredinu i kreirate genocid (ne "geno-cid", al' isto mu dođe, samo što ne ... toksičnim čarapama, prim.aut.).

... kao što su "snabdevači municijom" ... kodirani, tako su i svi ostali dušmani ... se pojavljuju na ekranu. Ja sam im već ... nadimke, tako da - ako sretnete ... (aka "Hawkeye"), trudite se da ga eliminišete O'MA, jer ga nisam džaba ... "oko sokolovo" - batica ne maši al ... Tu je onda i PLAVI (Racketeer), koji ... da vas sekira (gađa sekirama) i koji se ... na raketobacače. Tu su i pomenu- ... ŽUTI i BELI (Tuffsonofabitch), u koje ... da uložite barem po pet-šes' metaka, ... ih poslali "Bogu na istinu, laž i pre- ..." ZELEMBAĆI (Cannonfodder) su ... gušteri - meso za odstrel ili (kao što u ... lepo piše) "topovsko meso". I tako ... se pojavite na sceni i svi simultano ... da "rašuju" ka vama, vitlajući ... haj-tek puškama, po boji ... je prioritet za odstrel, pa u deliću ... formirate taktiku primene oružja i ... Gotiva, a?

... sam rekao - priča je smejurija, Nik ... poručnik Vulf (sve sa havajkama) se "lah'ko i ležerno" suprotstavljaju HORDAMA najamničkih vojnika i treniranih profesionalaca, kojih ne samo da ima, već koji imaju razno devastaciono oružje u rukama, a dijalozi su užas blagi koliko su u "ložana" fazonu. Tipična priča kalibra "Ameri spašavaju dan, odlaze u "Plavu Ostrigu" (gej klub) i tamo uživaju u piću i tangu". Još kada uzmemo u obzir i "glavonje" na kraju nivoa... ma zabavnije je nego Miki, Šilja i Paja istovremeno.

A priča je inače rasprostrta na tri nivoa, kako sam imao prilike da napomenem - za jednog ili dva igrača. U principu, kada igrate solo, tu je kompjuterski kontrolisani partner koji se ponaša kao Laki iz "Maratonaca" (A jesi li ti nekad puc'o? - Puc'o sam! - A, gde si puc'o? - Pa, na svadbi! - A u šta si puc'o? - U vazduh... - A jel' si ga POGODIO?, prim.aut.). Pucati u vazduh, to kao da je najmiliji hobi partnera, osim, naravno postavljanje pred moj nišan. To što voli, da mi utrči u liniju vatre - ma više nego programirani hleb da jede, oca mu programiranog - lopovskog!

Kada je mod za dva igrača u pitanju - tu već ima poteškoća. Ako se kojim slučajem igra preko iste konzole i monitora, kapacitet, odnosno širina perspektive pada za fenomenalne tri četvrtine po igraču. Nije samo problem što je u split skrin varijanti sužena perspektiva, već i što vam je ugao gledanja u odnosu na partnera promenjen, pa može da se desi mahinalno da neko nekome uleti u liniju i popije po tamburi. Sa druge strane, ako kojim slučajem posedujete druga koji poseduje PS2, a obojica posedujete igru i "kabel", te samim tim i dva TV-a (malo je verovatno, al' ima slučajeva, prim.aut.), moći ćete da igrate "fulskrin" varijantu i da budete neverovatno dobri u njoj. Pa vi sad vidite da li se isplati da kupite prijatelja, još jednu "dvojku", još jednu prangiju, TV i kopiju igre i tako si priuštite mali raj na zemlji...

E sad, ukoliko ste ekstra vešti, bez obzira da li igrate sami ili u društvu, te uspete da pređete "na keca" ili "odprve" igru, automatski će se otvoriti još jedan "storyline". Doduše, ZA JEDNOG IGRAČA, samo i ekskluzivno za jednog i nikako drugačije. U ovom storilajnu vam je zadatak da oslobodite taoce koji su zarobljeni i na raznim stranama. Osim što je teža, struktura igre je za nijansu promenjena (kao i pojedini segmenti), pa će vam samim tim biti interesantnije to što možete recimo da SNAJPUJETE. AA-HAA, frka A?

Što se grafičke obrade i kvaliteta iste tiče - moram priznati da sam skroz zadovoljan. Detalja ima taman toliko da valja (drugim rečima, za ovakvu igru nivo detalja je SAVRŠEN), a i ritam igre je žustar i dinamičan (pošto ste kritično vremenski ograničeni), pa nećete imati prilike da obratite pažnju na za























nijansu slabiji kvalitet SVIH poligona, površina i neprijatelja. U stvari, možda hoćete al' tek iz nekog trećeg, četvrtog igranja, ali ako ste pravi hardkor fan igara ovakvog KALIBRA (9mm), to vam neće ni najmanje smetati. A uostalom, valja za gotovo neprimetnu nijansu umanjiti grafički kvalitet na korist frejmaže koja nema gotovo nikakvih problema. Možda, ali samo MOŽDA se EVENTUALNO dogodi da tu i tamo nešto štucne, ali imajući u vidu broj neprijatelja na ekranu, to nije ništa čudno.
Imajući u vidu da je ovo ipak port arkadne igre (aparata, k'o što je bio onomad jedan u "staklencu", al' ne znam da li ga još uvek ima, nije se bilo EONIMA, prim.aut.), logično je očekivati da je i zvuk upravo takav - arkadan. Znači - JASAN, GLASAN, MASAN! Muzički gledano na stvari, situacija je vajstinu ista kao i u prethodniku, pa bih ovu retku priliku iskoristio da citiram "sebe sama"... :"Muziku nisam ni primetio, pravo da kažem zvučni efekti i previše odvlače pažnju, a da je muzika "pičila" i da je bila prava, ja bih to itekako pomenuo." (stvarno sam najgori od svu decu, koji sam ja jak egocentrik kada sam u stanju samog sebe da citiram, prim.aut.).

Sada - atmosferski posmatrano - kao što je i sa svim ostalim igrama u kojima se puca, i ovde može da se koristi "dualšok" umesto "guncon"-a, ali to kolje atmosferu i ubija "osećaj za filing", ali - ako ne posedujete jedan (kao i ja što ga ne posedujem, no ga uzimam u firmi na "revers", prim.aut.), igra je itekako igriva i uz pomoć istog, samo sa malim tehničkim uvežbavanjem. Šta je stvari najveći problem? To što je igra previš linearna - u 95 odsto slučajeva je plasma neprijatelja isti, ali takva je situacija u svi ovakvim igrama, pa ste verovatno na to ve i navikli...

Sve u svemu, ako ste ljubitelj ovakvih igara pridružićete je svojoj kolekciji, a ako niste ( baš ne znate da se zabavljate), šta god va ja rek'o i koju god ocenu dodelio na samo kraju, vi je nećete pogledati koliko "smrdljiv sir". Prema tome, ajmo svijetl oružje u friško oprane ruke, pa svi na svoj ratne i pucačke zadatke...

**bonus IGROMER** | Izdavač: Namco | Žanr: Light gun pucačina | Medij: DVD 1



- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ✓ |
| GC | X |
| X BOX | X |
| GBA | X |
| PSONE | X |

| OCENE | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 8 | UKUPNO |
| ZVUK | 8 | 87% |
| IGRIVOST | 9 | |
| TRAJNOST | 9 | |

# BEACH KING STUNT RACER


















E[illegible] baš nije fer! Ljudi ovde umiru od [illegible] dosade, kiše i hladnoće, a oni nam šalju igre prepune sunca, plaža i zezanja. Pa [illegible] nisu zazubice ja ne znam...

[illegible] treba da se izbedačimo što kod nas [illegible] nije leto kao na Karibima ili na nekom [illegible] mestu s one strane duge. E pa pri-[illegible] vreme je da proradi srpski inat! Sad [illegible] kao pravi patriota trebao da kažem da [illegible] milija naša jesen (makar i ovakva) [illegible] tamo tuđe tropsko sunce i večito [illegible] takav, patriota ipak jesam, ali ovo [illegible] nećete čuti, jedino što i meni i vama [illegible] je da se strpimo još ovih 7 meseci do [illegible] leta, pa onda i mi posle škole da kren-[illegible] u zezanje. Sada moram dobro da se [illegible] i sebe da nateram da opišem [illegible] ovako provokatorsku igru. Ma uspeću [illegible] šablon uvek pali. Dakle, ovih dana do [illegible] jedna ne baš najsrećnije odrađena [illegible] pod imenom Beach King Stunt Racer. Proizvedena je od strane svima [illegible] potpuno nepoznate holandske [illegible] Davilex. Radi se o vožnji Beach Buggyja [illegible] simpatičnih malih četvorotočkaša koji se [illegible] po pesku) na plažama smeštenim na [illegible] ostrvu Bali, na St. Tropezu i u [illegible] De Janeirou. Igrate tako što ste na [illegible] lokacijama smešteni u peščane [illegible] po kojima se vozikate, izvodite [illegible] i skupljate najrazličitije gluposti [illegible] su oklopi kornjača, vrtlozi vetra (!) i [illegible] koje vam kasnije pomažu pri [illegible] trikova. Takođe postoji sedam dija-[illegible] koje možete pokupiti na svakom [illegible]. Ako uspete sve da ih pokupite i da postignete dovoljno poena postaćete kralj plaže. Ono što je najtužnije u celoj priči je to što je sve ovo jedna velika prevara jer u naslovu lepo piše Racer a u celoj igri nema ni "t" od trkanja. A sve što igra nudi umesto toga je stvarno krajnje loše i sa milion propusta. Toliko ih ima da sam čak i celu listu sastavio. Evo pročitajte pa ako vam posle bude do toga, sami se uverite da li sam u pravu. Dakle, neoprostivi propusti i greške u Beach Stuntu su:

1. Svi od trkanja i vožnji očekuju brzinu, e ovde toga nema ni u tragovima. Igre je toliko ubitačno spora da je to prosto neverovatno.

2. Kontrole su katastrofalno spore i prava večnost prođe od momenta kada pritisnete dugme za na primer skretanje i vaš buggy stvarno skrene. A da sve bude još gore kada radite neki trik i kada ste u vazduhu sve ide totalno brzo, ali onog momenta kada ponovo dotaknete zemlju sve to bez traga nestaje.

3. Obim same igre je jednom rečju smešan. Pošto ukupno četiri arene u ovoj igri (postoji još jedna koja se otključava po prelasku prve tri i ona je smeštena na Ibizi) jednostavno nisu dovoljne da bi se igra proglasila završenom i kao takva izdala i prodavala na tržištu.

4. Sama koncepcija je potpuno neozbiljno razrađena i sve ostavlja utisak kao da su ovu igru zbrzali u minimalnom roku.

5. Igra se zove Beach King Stunt Racer a nigde nema trkanja, to je stvarno sramota. Ono što je jedino koliko toliko dobro urađeno je grafika, koja je sasvim ok. Ne predstavlja ništa spektakularno, ali je sasvim simpatična. Zvuk je takođe potpuno prosečan i totalno ništa specijalno. Jednostavno nemam šta da pohvalim u ovoj igri, čak naprotiv, em je sve krajnje bedno, em vas još ubedači cela ta "sunce i veselje" priča. Šta da vam kažem, sem ako nemate do 5 godina od ovog očaja treba bukvalno bežati k'o đavo od krsta. Ako ne znate kako to izgleda ja ću vam rado objasniti. Ako se neko iz vaše neposredne okoline nađe u posedu pomenute igre i još pritom proba da prokletstvo prebaci na vaš PS2, svojim nogama razvijte što veću moguću brzinu, trčite samo pravo, ni slučajno se nemojte okretati, i pritom ispuštajte što glasnije krike i vriske kao da vas neko kolje. Time ćete ovog zla poštedeti i druge nevine igrače u okolini koji nisu bili te sreće da na vreme pročitaju Bonus.

| bonus IGROMER | Izdavač: Davilex | | Žanr: Vožnja bez cilja | | Medij: CD 1 |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | KONZOLE | • PS2 ✓ | OCENE | GRAFIKA 4 | UKUPNO |
| | | • GC ☒ | | ZVUK 3 | 20% |
| • Vibracija | | • X BOX ☒ | | IGRIVOST 1 | |
| • Analogna kontrola | | • GBA ☒ | | TRAJNOST 1 | |
| | | • PSONE ☒ | | | |

# ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN











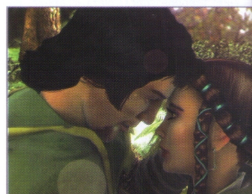












Svaki ozbiljni igrač koji je imao dodira sa Commodore Amigom ili čuvenim Nintendo Entertainement Systemom, Cinemawareov Defender of the Crown sigurno pamti kao jednu od igara koja ih je satima držala prikovane za TV/monitor. Naslovljena kao interaktivni film igra je predstavljala sjajnu avanturu o Robinu od Lokslija i njegovim kompanjonima u duelu sa šerifom od Notingema. Osim sjajne priče i ultramoderne grafike za to vreme igra je bila neobičan spoj žanrova (strategije, akcije i avanture) kakav skoro do danas nismo sreli, i kao takva zauzela je svoje mesto među zlatnim legendama istorije video igara. Sada posle skoro 17 godina Cinemaware je odlučio da se vrati ideji koja ga je svrstala među zvezde i napravi remake dostojan originala. Iako je to sada teže nego ikad (dobro je poznato šta se dešava sa nastavcima popularnih igara) ekipa je uspela da napravi jedan odličan nastavak. Naravno ne toliko dobar kao original, ali svakako dovoljan da napravi bum na tržištu i dobije visoke ocene od kritike. Ovoga puta imaćete priliku da budete u koži Ser Ajvanhoa i naravno našeg junaka Robina Huda. Na sreću programeri su uspeli da implementiraju mnogo kvalitetnih detalja iz prethodne igre tako one starije među vama sigurno hvatati nostalgija.

## Luk I strele na leđa I idemo !

Pred sobom imao pravu Turn-Based stratešku igru, koja traži od igrača da osvoji i ujedini različite delove Engleske dok istovremeno ometa poslove Princa Johna i šerifa od Notingema (naravno uvek se tu nađe i poneka prelepa zlatokosa lejdi koja je smrtno zaljubljena u vas i prodaće sve i svja samo da bi se dokopala vaše malenkosti). Da bi dostigli ovaj cilj igrači će morati da završe veliki broj mini igara uz pripremanje valjane taktike za osvajanje Britanije.

Kao što je i najavljeno, kompletan interfejs je potpuno preuzet iz originala i zaista dosta podseća na nekadašnji hit. Odnos šunjanja, mačevanja i iznenadnih napada prema taktiziranju je pomeren na stranu taktike. Iako je ovako nešto jako teško postići, jer kada radite mix bilo koja dva žanra uvek postoji veliki rizik da promašite temu, dok sa druge strane samo hrabre kombinacije i mogu napraviti veći uspeh, upravo pažljiv balans između ova dva žanra predstavlja ono najbolje u Defender of the Crownu tj. njegov najveći kvalitet. Dok na jednoj strani morate pažljivo odabrati koju i čiju zemlju želite da osvojite, i koje okruge da spojite, na drugoj strani prikupljanje sredstava ide direktno na grbaču Robina Huda koji sa svojim timom mora da otima od bogatih. Ako ipak želite da budete fer i ne otimate ni od koga, samo

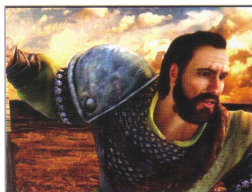








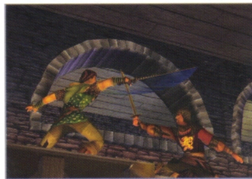










adresu starog čika Ajvanha koji vam omogućava da napravite turnir u kojem ćete ... sa svim baronima u zemlji. Pobeda na ... turniru vam ne znači samo porast rep... već i povećanje stanja na vašem ... kod Poštanske štedionice. Ukoliko ... protivnika nije u mogućnosti da vam ... traženu sumu na žiro-račun naplatu ... oduzimanjem njegove imovine, ... pripašće vam njegova zemlja...

... vidite svaka od ovih mini igara vam ... koristi a pošto je priroda ovih "...nadmetanja" veoma različita nikada se ... naći u situaciji da vam se epizode ... Sve ovo pokazuje koliko su pro... ozbiljno pristupili poslu sa željom da ... i ...dašnje poklonike ove igre kao ... gomile novih fanova koji će tek ... da Odbrane Krunu.

... takođe predstavlja plus je sama ... Bilo da napadate neki konvoj sa ... strelom i mačevima, bilo da izazivate ... na duel sigurno ćete se sja... Ovde moram podvući da je čisto ... sa mačevima dosta lakše od duela sa ... ozbiljnim protivnikom. Shodno tome i ... za pljačku konvoja koji ima trojicu ... mnogo manje nego kada pobe... od Velsa naprimer. Naravno da bi ... navežbali za duel, utrošićete ... vremena, jer nije lako naciljati pro... kopljem kao što ste mislili kad ste gledali Ajvanha, gde Robert Taylor sa lakoćom skida i po 6-7 lordova za redom. Dakle da bi postigli osrednje rezultate trebaće vam nekih 2-3 sata čistog vežbanja. Ali meni ipak luk, strela i krljanje mačem stvaraju neponovljiv osećaj (koka kola je to!).

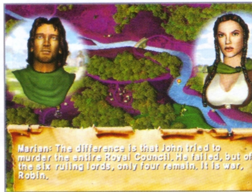
Naravno postoji još načina kako da dođete do zlatnika. Što više zemlje vi i vaši pajtosi posedujete, više ćete para dobijati od poreza, putarina i ostalih neophodnih dažbina koje raja plaća. Kada ujedinite nekoliko susednih regija dobijaćete BONUSE, da, da, dobro ste pročitali BONUSE (ne časopise već zlatnike pa vi vidite šta vam je zanimljivije). Naravno popularnost bitno utiče na sve tako da što imate veću reputaciju veće su vam šanse da preuzmete vlast nad celom zemljom. Ukoliko se vaše vojne sposobnosti pokažu nedovoljno kvalitetnim uvek postoje drugi načini za konačnu pobedu. Npr. platite otkup Austrijancima da bi oslobodili Kralja Ričarda Lavlje Srce i pobeda nad Džonom je kompletna.

Sa ovim elementima koje sam pomenuo nadam se da ste shvatili da je Defender of the Crown jedna veoma zanimljiva igra. Posebno za fanove tzv. 'lakih strategija' koji ne žele puno da se brinu oko mikromenadžmenta pre nego što krenu u krljanje. Potezni sistem bitke je krajnje jednostavan i nećete imati problema kod uhodavanja. Postoji i nekoliko misija u kojima je cilj da uništavate određene zamkove, što je barem meni, bilo krajnje zanimljivo. Time igra dosta podseća na sada već slobodno mogu reći legendarni Stronghold sa PC-a. Jedini nedostatak je što je ovih misija nedovoljno, a garantujem da će vam se svideti.

Postoji nekoliko sitnijih propusta koji onemogućavaju Defender of the Crown da se poredi sa starijim legendarnijim bratom. Ako bi poredili ovu igru sa bilo kojom drugom iz žanra sigurno da bi Robin bio pobednik, ali sa legendom je nažalost neuporediv. Osnovna zamerka ide na kampanju koja nam dozvoljava da igramo ulogu samo i jedino, Robina Huda, što je gadno ograničenje. Ovo predstavlja veliki propust jer kada nemate mogućnost da odaberete stranu u sukobu, razvoj i osvajanje vam postaju monotoni, prvenstveno zbog uvek identičnog trokoraka u osvajanju (regrutuj vojsku, izgradi zamak, upgradeuj i ubaci vojsku u zamak) i udri sve ostale koji vam onako rekreativno dolaze na teritotriju kao zečevi željni klanja.

Još jedan minus je nepostojanje izbora težine što je elementarna greška. Prvo igra je napravljena kao da je težina na samom startu postavljena na najteže jer vam protivnici na kasnijim nivoima grade vojsku izraženo brzim tempom. Ovaj disbalans znači da ćete stalno gubiti keš, zamkove i vojsku, ukoliko ne nađete načina da napravite masivnu, ali zaista mislim masivnu odbranu, dovoljno







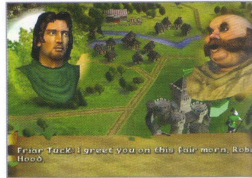




















brzo. Naravno to traži sate i sate provedene uz igru, što je ponekad krajnje iritantno. Drugo, kada jednom pređete igru, dalje jednostavno NEMA. Što je šteta, jer uz još po neki mod ova igra bi imala šta da ponudi. No i ovako zaslužuje poštovanje.

## Okruženje

Na ovom polju Defender Of the Crown ispunjava sva očekivanja. Dizajniran je kao pravi remake jedne igre od pre 17 godina. Mapa je dosta detaljna ali ima mali broj ikonica i detalja za podešavanje što je možda i bolje jer ne zamara previše. Sekvence i delovi bitke su pomalo monotoni i isprani. Na drugoj strani, modeli i pozadine za vreme mini igara, su izuzetno lepo odrađeni sa nekim zaista fenomenalnim specijalnim efektima. Kamera je zadovoljavajuća i "ne tripuje se".

## Da li se čujemo?

Za zvuk imam samo reči hvale. Svaki lik ima veliki broj predefinisanih dijaloga koji igri daju zaista odličnu atmosferu. Iako zvuči kao nebitan detalj, neki komentari će vas pošteno nasmejati. Svi glumci koji su radili na glasovima zaista zaslužuju sve pohvale za odlični engleski i škotski akcenat. Što se tiče muzike, na tome se moglo dodatno poraditi ali su se autori verovatno plašili da bi neko hard-core drndanje moglo ugroziti igrivost i atmosferu. Zvučni efekti koji prate borbu su odlični.

## Konkluzija

Sve u svemu ovo je jedan odličan remake jo bolje igre. Ljudi iz Cinemawarea su s potrudili da mlađoj publici približe legend time što će je staviti u novo ruho i za t zaslužuju sve pohvale. I pored nekih manji nedostataka igru treba odigrati.
Dakle zagrejte stolicu, organizujte vojsku, budite puni strpljenja i želje da oslobodit Englesku od zlog Džona. Srećno i čuvajte m kralja!

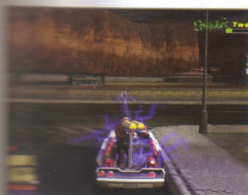
| bonus IGROMER | Izdavač: CinemaWare | Žanr: Akciona Strategija | Medij: DVD 1 | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  | • 1 igrač<br>• Memorijska kartica<br>• Vibracija<br>• Analogna kontrola | KONZOLE | • PS2 ☑<br>• GC ☒<br>• X BOX ☒<br>• GBA ☒<br>• PSONE ☒ | OCENE | GRAFIKA 8<br>ZVUK 8<br>IGRIVOST 9<br>TRAJNOST 7 |
| | | | | UKUPNO | 88% |

# ROADKILL















Šta dobijete kada pomešate dve najpopularnije igre sa starog Playstation-a? Midway-ov Roadkill, kombinaciju starog dobrog Twisted Metala i Driver-a. Roadkill kombinuje borbena vozila slična onima iz Twisted Metal serijala sa pričom i misijama kao u Driver-u.Priča je smeštena u post-apokaliptični svet gde nasilje i bande vladaju ulicama. Anarhija je svuda i ljudi se snalaze kako znaju. Vi uzimate ulogu Mason Strong-a, bivšeg člana i sadašnje mete The Sentinels grupe.

Vaš bivši vođa Axl vas je najurio da ne bi morao da deli "ulov" sa vama nakon osvajanja Paradise City-a. Povratak iz Lava Falls-a, gde su vas poslali da vas se reše, u Paradise City da bi se osvetili će biti vaš novi životni cilj, [illegible] otežan činjenicom da je svet postao [illegible] divlji posle apokalipse. Anarhija je [illegible] svet posle borbe civilizacije protiv [illegible] nalik-na-ebolu virusa poznatog pod imenom "the rot".Priča igre se u stvari [illegible] u alternativnom svetu osamedestih godina prošlog veka (1980) i muzika je bitan deo igre. Slično GTA-u i mnogim današnjim igrama Roadkill sadrži veoma cool radio - [illegible] sistem, na kome je moguće čuti razne [illegible] stvari iz osamdesetih. Navešću samo grupe Blue Oyster Cult (sa "Don't Fear the Reaper") i Judas Priest (sa "Heading out on The Highway"), više nego dovoljno da [illegible] koji attitude ova igra ima. Preko radija takođe možete čuti i najave događaja tj. [illegible] misija na koje možete otići da bi ste [illegible] reputaciju malo.Igru počinjete u kolima koja liče na El-Camino, koje lako možete upgrade-ovati kako zarađujete pare i poštovanje. Misije su jasne, objašnjene mapama i lako ćete shvatiti šta treba da uradite. Ne zaboravite i na to da ova igra ima M (Mature 21+) oznaku na sebi što znači da možete da očekujete spektakl nasilja, brutalnosti i necenzurisanih psovki, pa ako vas takav sadržaj oduševljava uživaćete dodatno u ovom naslovu koji svakako nije za decu.Singleplayer je dobro izbalansiran i zabavan dok je multiplayer nešto manje interesantan i ne može da se poredi ni sa Twisted Metal Black-om iz 2001.

Kontrole vozila u igri su malo trapavije nego u drugim sličnim igrama što vam u singleplayer modu i neće smetati previše dok će baš zbog njih multiplayer biti prilično frustrirajuć za sve ljudske igrače. Kontrole u suštini i nisu toliko loše ali jednostavno postoje igre u kojima je stvar mnogo bolje rešena.Što se grafike tiče lokacije su urađene detaljno tako da dočaraju atmosferu sveta kog su autori zamislili. Iako se igra logično odvija oko vas, ostali ljudi će gledati svoja posla pa će tako pešaci pucati jedni na druge ili na kola koja prolaze pored njih, dok će se vozači zaletati na pešake ili na druga kola - čista anarhija i ludilo prikazani veoma uverljivo.Slično poslednjim GTA igrama Roadkill takođe koristi modele sa manje poligona da bi mogao da izgura veće količine elemenata na ekranu. Igra će samo ponekada usporiti ali uporavanja su previše retka da bi ste i obraćali pažnju na njih.

Sve u svemu grafički igra stoji rame uz rame sa poslednje dve GTA igre, ni manje ni više.Roadkill je dosta duboka i kvalitetno odrađena igra, scenario je dobro napisan, dizajn vozila i lokacija je odličan i dostiže sve igre koje pokušava da imitira. Mada nažalost iako veoma kvalitetan naslov Roadkill upravo zbog mnogo sličnih igara u zadnje vreme gotovo sigurno i neće dostići neku veliku popularnost ali je svakako jedna od igara koju bi svaki igrač trebalo da proba bilo na PS2, XBOX-u ili GameCube-u.

| bonus IGROMER | Izdavač: Midway | | Žanr: Akcija/Vožnja | | Medij: DVD 1 |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 2 igrača | KONZOLE | • PS2 ☑ | OCENE | GRAFIKA 8 | UKUPNO |
| | | • GC ☑ | | ZVUK 9 | 82% |
| • Vibracija | | • X BOX ☑ | | IGRIVOST 8 | |
| • Analogna kontrola | | • GBA ☒ | | TRAJNOST 8 | |
| | | • PSONE ☒ | | | |

# CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON










Crouching Tiger, Hidden Dragon je svakako jedan od najboljih filmova koje smo imali prilike da gledamo u poslednje 3-4 godine. Fantastična akcija prožeta klasičnom pričom o japanskoj ljubavi obarala je gledaoce širom sveta s nogu. Film je dobio stotine i stotine fan klubova tako da se izgradila čitava marketinška organizacija koja je počela da pravi figurice, odeću i ostale zanimljive stvari iz ovog ostvarenja koje bi se mogle prodati. Ang Li je sa ovim ostvarenjem još jednom pokazao da je reditelj velikih mogućnosti. Film je čak dospeo i u konkurenciju za oskara za fotografiju, najbolji film i naravno za najboljeg reditelja. Nažalost količina američke gluposti je nesagledliva tako da je ovaj sjajan film ostao bez nagrada. Na svu sreću dobio je mnoštvo nagrada gledalaca kojima se ideja o letećim borcima i 15-to minutnim scenama mačevanja dosta svidela. Sada imamo priliku da na PS2 uđemo u kožu glumaca i oprobamo se u mnogobrojnim kung-fu vratolomijama. Nažalost programeri i dizajneri igre (iako su očigledno veliki fanovi filma) su uspeli da unište veliki deo atmosfere i samim tim da osude igru na finansijsku propast, što je sa obzirom na potencijal velika, velika šteta.

Iako na papiru zaista zvuči sjajno, Crouching Tiger Hidden Dragon je promašaj u svakom pogledu. Igra je podeljena na 3 dela od kojih se ne zna koji je gori. Cilj svakog dela je da sa sa jednim od likova koji vam je dat na upravljanje dođete do sledećeg lika i prođete do sledećeg okruženja. Naravno prebačene su sve deonice i podloge iz filma. Čuvene scene tuče iz restorana, šume, pustinje i mnogih drugih su potpuno verno prenesene. Svi glumci iz filma su učestvovali u pravljenju igre, pomagali oko određenih delova igre i naravno pozajmljivali glasove. Kada vam sve ovo nabrojim pomišljate - pa kako je moguće da je ovo ispala loša igra? A ja vam kažem - sad ćete da vidite!

## Igranija iliti Gameplay

Likovi koje možete voditi su Li Mu Bai (matori ćelavi mačevalac), Io Shu Bai (prelepa devojka) i još nekoliko posve karakterističnih likova iz filma. Svo smaranje i cimanje u ovoj igri koje ćete imati, ima za cilj da vas dovede na konačni obračun između Li Mu Baia i Jade Foxy Lady - stare mačevalke (ne znate koliko sam se mučio da pronađem pravilan izgovor ove reči ali čika Vujaklija i čika Klajn su mi sa svojim rečnicima mnogo pomogli). Posle nekoliko početnih iznenađenja i oduševljenja činjenicom da igrate Crouching Tiger Hidden Dragon zapljusnuće vas talas razočarenja (a, kako sam ovo sklopio, recite?). Jer nakon nekoliko desetina tih početnih borbi shvatićete da su sve iste i da je jedina razlika među neprijateljima u oružju koje drže. Samo kraljice nivoa, kojih uzgred budi rečeno ima samo četiri, imaju malo drugačiji i teži sistem borbe. Sami pojednici se u borbi ponašaju očajno i mislim da bi lemur bolje baratao sa mačem nego oni. Dolazićete u situaciju da vas okruži čak i po 6-7 neprijateljski raspoloženih kosookih nindži a da vam ne oduzmu ni jedan jedini energetski poen. Što je najgore, ove situacije uopšte nisu retke, a kao što sam već pomenuo umeju dosta da smore. Npr. uđete u novu prostriju, na vas se zaleti pet pajsera, kad njih eliminišete oko vas se u sekundi stvara još pet novih pajsera koji žele osetiti oštricu vašega mača. I tako ukrug neprekidno za vreme svih 10-ak sati igre koliko će vam smaranja biti potrebno da je dovršite. Dobro, neću da kažem, ima par svetlih tačaka ali su i one na nekim mestima toliko traljavo odrađene da vas prosto tuga uhvati što su uopšte i pokušavali da urade bilo šta. Jedan od najgorih udaraca koji ćete nisko primiti je kopija jednog dela Tomb Raidera na kraju, kada identično kao nam draga Larica skačete sa stalagmita na stalgmit.














## Kung Fu šibanje

[illegible] imate verni mač uz sebe koji će vam [illegible] nezamenljiv u 80 odsto situacija. [illegible] njime je omogućeno rezanje, seckan- [illegible] i naravno prerezivanje - sve u [illegible] jedno. Kada uništite nekog [illegible] protivnika možete pokupiti njegovo [illegible] od scena koja predstavlja jedan [illegible] delova igre je soba u kojoj su po [illegible] sva oružja i jednostavno [illegible] mogućnost da natenane svakim oruž- [illegible] nekoliko tisuća protivnika koji se [illegible] (ali bukvalno stvaraju) oko vas. Imate [illegible] korišćenja 2 skilla - Naoružan i [illegible]. Ubijte lika sa ili bez oružja i [illegible] mogućnost da koristite Special [illegible] skillu koji ste odabrali. Naprimer ako [illegible] mačem zasekli nekog dobićete nov udarac [illegible] mačem, koji možete kotistiti samo ukoliko zgrabite protivnika i ispritiskate nekoliko dugmadi. Opet sa druge strane Special Attack možete dobiti i u slučaju ubistva nogom ili rukom što opet otvara mogućnost za nove komboe. Ono što vaš lik uradi u tim trenucima neću opisivati jer to stvarno treba doživeti i pokazuje kako je dovoljan samo jedan mali dobar efekat pa da igra postane zaista igriva i poveća joj ocenu za 25 odsto. Ostatak šibanja je krajnje standardan osim što uvodi nekoliko zanimljivih udaraca i blok. O da, blok, njemu ću posvetiti poseban deo.

## Blok - Aut

Umesto standardnog blokiranja radi što manjeg gubitka energije, možete uraditi tzv. Blocking combo koji uključuje nizraznih papazjanija koje vaš lik uradi u roku od par sekundi tipa skok-okret-prevrtanje pa ponovo skok i što je dovoljno da izbegnete SVE udarce upućene ka vama. To isto možete uraditi i uz pomoć mača ili sekire da bi se odbranili ako vas neko gađa nekim sličnim hladnim ili toplim oružjem. Ovo može izazvati neke fenomenalne scene koje ne možete videti ni u Max Payne-u, tipa - skočim, napravim kolut, usput odbijem mačem par noževa koji su bačeni, dočekam se na noge i u trku sve živo pobijem. Još jedan veeeeliki plus za atmosferu. A da ne pričam kako ga je tek lako koristiti, samo drndate L1 i oduševićete se lakoćom izvođenja

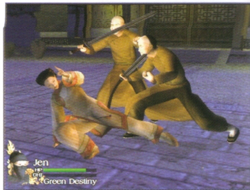
## Vizuelni i audio ugođaj

Crouching Tiger Hidden Dragon je vizuelno pokušaj malog podsećanja na atmosferu filma ali nažalost veoma loš pokušaj. Dobro ne mogu ništa da kažem za akcione i poneke brze scene koje su zaista fenomenalno










odrađene i sa dosta specijalnih efekata i odlično su prebačene sa filma. Kao što sam već raniije pomenuo svi delovi iz filma uključujući i pustinju su tu, ali su ponekad, sa izuzetkom poslednjeg nivoa, dosta monotoni i nezanimljivi. Uglavnom neki zamci, ulice itd. Svaki lik je odlična replika svoga stvarnog dvojnika iz filma i time ćete zaista biti zadovoljni. Kamerom sa druge strane nećete biti. Šta da vam kažem - jednostavno loše prati radnju. Ponekad vas gubi iz vida, pri skokovima vam onemogućava pogled na neprijatelje, kad skačete sa ivice na ivicu provalije ona vas opet okrene, pa ne znate ni odakle ste, a ni gde ste pošli. Na Leap of Faith nivou ko ne ostavi igru i ne razbije TV taj je veoma veoma strpljiv i njemu je kamera prihvatljiva. Interfejs je sasvim ok. Priča vam se ispisuje malim finim slovima, gledaćete poneki insertić iz filma, sve u svemu krajnje opuštajuće posle zezanja sa prokletom kamerom. Zvuk je prosek. Moglo je to i bolje. Glumci su u bunkeru za snimanje glasa po mojoj proceni proveli oko 7 i po minuta i često se ponavljaju. Zvuci mača, sekire i ostalog oružja su dosta čudno odrađeni. Imaćete utisak ponekad, kao da ste pocepali platno a ne nečiju drvenu štangletinu.

## Završni komentar

Iako sam ja vam sad naveo mnogo minusa ove igre, ako ste fan ovo ne bi trebalo da vas obeshrabri. Mnoge zadivljujuće scene kung-fu i ostale šibanije jednostavno razvesele čoveka. A opet tu je i onaj fini osećaj kada pomislite - ej, pa ja igram Crouching Tiger Hidden Dragon!

Iako će vas ponekad malo smoriti nemojte posustajati makar zbog priče i...i bloka i... i nekih kraljica nivoa i i....

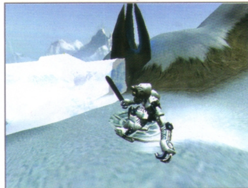
P.S. Film pogledati barem 3 puta za vreme igranja igre. Čisto da vas malo naloži.

| boNUS IGROMER | Izdavač: THQ | | Žanr: Akcija | | Medij: DVD 1 |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | KONZOLE | • PS2 ☑ | OCENE | GRAFIKA 7 | UKUPNO |
| | | • GC ☑ | | ZVUK 7 | 67% |
| • Vibracija | | • X BOX ☑ | | IGRIVOST 6 | |
| • Analogna kontrola | | • GBA ☒ | | TRAJNOST 6 | |
| | | • PSONE ☒ | | | |

# BIONICLE: THE GAME















Kada je nešto popularno od toga neizbežno pre ili kasnije nastanu i drugi medijski oblici. Takav je slučaj i sa Bionicle linijom igračaka iz Lego-a, od koje je nastao crtani film po kome je sada napravljena igra. Ukoliko imate od 6 do 12 godina i volite Bionicle igračke ili crtani evo idealne igre za vas...

Igra se dešava na ostrvu Mata Nui i situacija je sledeća, zli duh poznat kao Makuta je postao aktivan i šest herojskih bića poznatih kao Toa dolaze da ga srede koristeći svoje različite moći. Zaplet će vam imati mnogo više smisla ako imate 7 godina ili ste fan Bionicle-a u svakom slučaju...

Igra je 3D avantura (platforma) ali ima veoma inovativan sistem borbi. Protivnike ćete savlađivati tako što ćete ih napadati obađanjem energije iz vašeg Toa lika, mada da bi ste postigli nešto moraćete da naučite da tom energijom i balansirate jer svaki put kada napadnete protivnika vaš skala za energiju se smanjuje. Energiju dopunjujete štitom koji ne samo što vas brani od neprijateljskih napada već i konvertuje njihovu "zlu" enegriju (sa kojom vas gađaju) u "dobru" koja popunjava vašu skalu za energiju. Takođe energiju možete dopuniti iz okruženja ali za to baš i nećete imati vremena ukoliko imate horde protivnika za petama. U svakom slučaju koncept je interesantan, uzeti energiju od protivnika i gađati ga nazad sa istom je jedna od zabavnijih stvari u ovoj igri.

Kao što sam spomenuo postoji šest različitih Toa ratnika sa kojim je moguće igrati (uključujući i sedmog, skrivenog lika). Likovi se ne razlikuju samo po boji i izgledu već i po različitim varijacijama u izvođenju koja zavise od toga sa kojim likom igrate, jer svaki od njih predstavlja drugi element. Igru počinjete sa Toa Tahu likom koji je crven i koji vlada vatrom pa je nivo koji prelazite sa njim vulkanski deo ostrva, kasnije igrate sa Gali Nuva-om (jedini ženski lik) sa kojom je moguće plivati a tu je i Lewa Nuva, vazdušni Toa, koji moze da glideuje kroz vazduh kao Knuckles iz Sonic igara... Na nivoima ćete tražiti domoroce sa ostrva (Matoran-e) koji će vam pomoći da pređete kroz određene delove nivoa. Postoji još dosta interesantnih momenata u igri gde ćete na trenutak voziti snowboard ili surfovati po lavi, voziti se u rudarskim kolicima (čist avanturistički kliše) i slično tako da su nivoi i izvođenje dosta različiti, što je i jedna od jačih strana ove igre.

U suštini igra je 3D avantura (platforma) pa će tu biti i dosta skakanja i sakupljanja stvari. Recimo sakupljanje "lightstone"-ova koji su razbacani po svakom nivou će vam otključavati stvari u extra meniju igre. Stvari koje je moguće otključati variraju od concept art-a do fotografija Bionicle igračaka (lepa reklama).

Grafički, Bionicle je solidan, dobra prezentacija Lego igračaka, ništa iznad proseka. Likovi su lepo urađeni i animirani, nivoi izgledaju prijatno za oči, sve je šareno i puno lepih efekata kao što su isparavanja od vrućine u daljini ili pesak koji se podiže dok lik trči kroz pustinju.

Zvuk je dobro urađen, svaki lik ima svoj originalni glas a muzika je u tribal fazonu i uglavnom ne iskače previše iz pozadine što je dobro.

Igra je relativno kratka i laka što je u redu kada se uzme u obzir za koju ciljnu publiku je pravljena (6 do 12 godina) mada zbog interesantnog izvođenja može biti zabavna i starijim igračima kojima je baš ponestalo drugih igara jer će svojom raznovrsnošću zabaviti bilo koga bar neko vreme.

**bonus IGROMER** — Izdavač: EA | Žanr: 3D Avantura | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 4 igrača | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 8 | 77% |
| • Memorijska kartica | • GC | ✓ | ZVUK | 8 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 7 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 7 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# R - TYPE FINAL








Sećam se, a davno beše, šta su onomad bile pucačine...

Sećam se, a davno beše, šta je onomad bio R-Type...

Da li možda i vi prepoznajete svoj momenat besmrtnosti? Ako se dobro sećam, koncept pojma "momenat besmrtnosti" potiče iz filma u kome glumi Bili Kristal - "Gradski Kauboji". Poenta je u trenutku koji se ne zaboravlja, kada ste još mali, kada ne kapirate koncepciju smrti... R-Type je meni oduvek predstavljao taj "momenat".

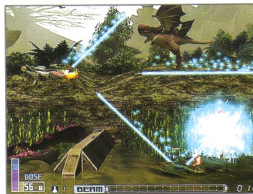
Imao sam osam godina, bilo je veče. Batica je doneo belu, sveže nasnimljenu kasetu od lokalnog dilera programima za ZX Spectrum - poklon meni i burazeru od matorog, za dobar uspeh u školi. Seli smo ispred TV-a i čekali beskonačno dugo da se učita igra koja je tada bila žestoko visoko ocenjena u Svetu Kompjutera. Jedna od najboljih pucačina ikad... Čekanje se isplatilo. On vozi brod, ja pucam. Negde oko dva sata ujutro, keva je sva izbezumljena uletela u sobu i videla kako se nas dvojca grlimo. Prešli smo treću kraljicu. Taj zagrljaj i kevin pogled i osmeh kada je shvatila da je sve u redu i da se prvi put u životu ne svađamo - to je moj momenat besmrtnosti.
Baš zbog toga smatram da sam krajnje nekompetentan da na objektivan način opišem i sagledam igru - previše me uspomena vezuje za nju. Još sada kada shvatam da je ovo poslednja igra u serijalu i da je Irem-ovo (i moje) čedo, još se više plašim... Cenim da me fanovi već razumeju. Cenim da su garantovano već pazarili svoju kopiju, kapiram da se kapiramo drugarići.

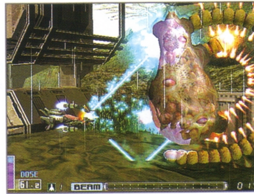
Davno je bila 1987. kada se pojavila prva u nizu igara R-Type serijala i bila je odlično primljena zbog svoje egzotične grafike, egzotičnog oružja i dobre priče koja je tada bila suvišna u igrama ovog tipa. Mislim - ipak je u pitanju 2D skrolujuća pucačina, kome, dovraga, treba priča kada je tu ekran koji curi sa desna na levo, dobra letelica, sajber oružja i gomila vanzemaljskog šljama koji u dalekoj budućnosti ugrožava ljudske kolonije? Priča? Ma jooook, daj da se RILJA po ekranu... Ipak tu je bila ta prokleta Bydo imperija, nekak'a višedimenziona, neprirodna sila, koja ugrozi sve čega se do'vati. R model je konstruisan specijalno za potrebe uništenja, a vi ste srećni pilot.

Force je obogatio koncept igre, "čardžovanje" primarnog oružja za veće oštećenje i sekundarna paljba su bili dogruvani u svakom nastavku koji je sledio (a kojih je tokom godina bilo). U R-Type 2 je narastao nivo izazova, treći nastavak je definitivno zabo'o najkvalitetniju muziku od svih u serijalu, dok je R-type: Delta prvi posedovao 3D u 2D sredini, kao i najkvalitetniji grafički prikaz. Super R-Type i R-Type Leo bih preskočio, iako su i oni nesumnjivo imali svojih fanova... Nego da se vratim na sadašnjost (razara me melanholija, prim.aut.), Bydo imperiji se bliži kraj. Apsolutnim razumevanjem i korišćenjem Force tehnologije skinute sa Bydo "lješina", te kombinovanjem sa R tehnologijom, sakupljena je velika flota koja treba da se izbori sa ostacima imperije i jed-











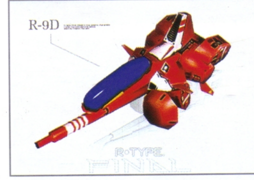













[illegible] zauvek oslobodi kolonije.

[illegible] ukupno sedam nivoa, a koliko se da [illegible] - Irem je odlučio da se "vrati koren[illegible]" pokupi sve najbolje iz celokupnog ser[illegible]. [illegible] toga je originalno što se tiče diza[illegible] i kraljica, ali ništa drugo i nije bilo [illegible], ali moram da priznam da je [illegible] zadovoljavajuće. Naravno, kao i [illegible] druga igra i ova ima svojih problema, [illegible] uglavnom odnose na loš balans težine [illegible] pet stepenova - od Baby do R-Typer) - dok će neki nivoi biti preterano laki, [illegible] boss-ovi će biti bizarno teški, ali i to [illegible] tolerisati... Zadnji nivoi imaju alterna[illegible] kraljice i putanje, ali treba i vama [illegible] nešto za otkrivanje.

[illegible] problem je zvučna podloga. Dok su [illegible] raznovrsni i na mahove vrsni, muzika [illegible] razočarenje, barem meni. Na [illegible] drugom i četvrtom nivou muzika pati [illegible] "ambijentale" i sniženog [illegible] pritiska, a na ostalim nivoima muzi[illegible] ne doprinosi "pumpanju" atmosfere [illegible] se očekivalo. Srećan sam da izjavim [illegible] sve od "većih" problema.

[illegible] - kratko i jasno - do sada nije [illegible] "šuter" ovog tipa koji OVOLIKO [illegible] izgleda. Svetlosnih efekata na [illegible] strane, šarenilo smrti pulsnih lasera, efek[illegible] Force-ova i bosoivi, sve izgleda apsolutno [illegible]. Ok, ok, tu i tamo padne neki "slow-down" frejmaže, ali koliko je efekata i svetlosnih izvora istovremeno prikazano - ni ovo nije za čuđenje...

Ipak, ima jedan aspekt koji je NADIGRAO sve ostale igre BILO KOG TIPA, a to je broj vozila koje možete "profurati" kroz svemir... Računajući prva tri tipa koja možete odabrati na samom startu igre, tu je još 99 (i slovima DEVEDESET I DEVET!!!) letelica koje se tokom igre otvaraju. Ako uzmete u obzir i da sami možete da birate "loadout" oružja na letelici, te njenu boju (i još ponešto, prim.aut.), to je bre mnoooogo. Tu su bre cele familije i podfamilije brodova, te modifikacije i jači tipovi koji se kasnije nude igraču. Sva oružja, Force-ovi i letelice su konstruisane po uzoru na sve tipove navedenog koji su se do sada pojavili u serijalu, a ima bogme i novih. Ok, nisu svi brodovi TOLIKO različiti jedni od drugih, ali nisu ni isti. Pre bih rekao da ih ima više "orinđinale" no onih drugih, ali šta se ja pitam?
Tu je R-9 A, Shooting Star, Andromalius, Delicatessen R-9 podfamilija(očiju mi, smiješni su po nazivima, al SAMO po nazivima), Midnight Eye, Kiwi Berry, R-13 i R-X. Poslednji iz R-13 serije je najbrutalniji od svih, ali, samo ako izostavimo brod br. 102. Ne, o njemu vam DEFINITIVNO neću ništa reći, osim da se (apsolutno bezrazložno) zove "Grand Finale" (al' Grand Finale bez Suzane Mančić) , a vi vidite zašto (nema Suzane i zašto ima taj naziv)...

Još inovacija? Može? Charged shot opcija sada ima tri stepena. Ok, nema je baš odmah, ali na kasnijim nivoima je veoma prisutna. Sada su tu BEAM, HIGH i STRONG. Ovaj potonji će vam biti od velike pomoći kada su kraljice na najtežem nivou (R-Typer) u pitanju, iako treba 10-ak sekundi da se skrčka, 10-ak sekundi kada ste EXTREMNO ranjivi. I tu nije kraj (ri-ti-tidl-didl-ri-ti-tidi! x2, prim.aut.), posebna inovacija je AI duel...

Šta da vam kažem? Još jednom lepom prijateljstvu dođe kraj... A i nije bilo kratko prijateljstvo - skoro dve decenije, još od prvog "Tajpa" koji je "rođen" 1987. pa sve do danas. Jedino mi je žao što ga sahranjuju u cvetu mladosti - sa 16 godina... Šta drugo da kažem - počivaj u miru i večna ti slava!

**bonus IGROMER**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Izdavač: TDK | | Žanr: Vožnja | | Medij: DVD 1 |
| • 1 - 2 igrača | KONZOLE | • PS2 ☑ | OCENE | GRAFIKA 10 |
| • Vibracija | | • GC ☑ | | ZVUK 6 |
| • Analogna kontrola | | • X BOX ☑ | | IGRIVOST 9 |
| | | • GBA ☒ | | TRAJNOST 8 |
| | | • PSONE ☒ | | UKUPNO 84% |

# MERCEDES WORLD RACING













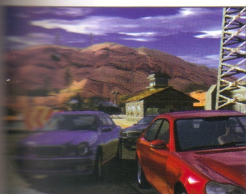





Kako ja sagledavam stvari, postoji svega nekoliko načina da neko od nas, "običnih smrtnika", ispuni svoj vozni park najnovijim Mercedesovim aždajama. Pošto većina tih načina podrazumeva ubijanje velikog broja ljudi i(li) trgovinu raznim opojnim supstancama, bolje da se sada ne udubljujem u detalje. Ipak, nikad se ne zna ko ovo čita... Za sve one koji žele da u bar neku ruku iskuse voženje najboljih "Mečki", a pritom ne bi da ulaze u konflikt sa pripadnicima organa vlasti, TDK je spremio prvu "isključivo Mercedes" trkačku igru zaista inventivnog naslova - World Racing. Igra nesporno predstavlja fenomenalnu reklamu za ovog giganta industrije automobila. Pitanje koje se odmah nameće jeste da li se na toj reklami cela stvar završava, ili ova igra poseduje i nešto više od slavnog imena u naslovu. Pa, sad, kako se uzme...

World Racing mora da je prva trkačka igra u kojoj većina igrača neće provoditi vreme trkajući se. Zapravo, gotovo sva zabava u ovoj igri leži u istraživanju ogromnih, širokih prostranstava van same staze. Sve što u pozadini vidite (udaljena planina, most i slično) možete svojim vozilom dostići ako siđete sa staze. Uhvatićete sebe kako se satima prosto vozikate unaokolo tražeći mesta sa kojih se pruža lep pogled da biste se odatle divili pejzažu. Na žalost, divljenje je u 99% slučajeva jedino što možete da radite, jer je nemoguće rušiti objekte van druma. Drveće, krave, ljudi, čak i "nevidljivi" bombarderi - ni jedno od njih se ne može opipati prednjim branikom vaše "Mečke". Zašto ne mogu da gazim krave? ZAŠTO? Zgrade su, pak zaštićene impresivnim nevidljivim poljem koje vas sprečava da se po njima vozikate, što često dovodi do frustrirajućih situacija (npr. kada u Meksiku počnete da se uspinjete uz astečku piramidu na pola vas zaustavlja nevidljivi zid). Razočaravajuće. Naravno, ovo bi ipak trebalo da bude trkačka igra, a ne "vozikaj se unaokolo i traži cool stvarčice" igra, pa je prisutno, dakle, mnoštvo modova poput pojedinačne trke, šampionata, trke na vreme itd. Ukratko, problem sa svim upravo navedenim je što jednostavno nije zabavno, već više zamorno. Ilustracije radi, već u prvoj trci će vas dočekati AI koji prosto ne ume da pogreši - uvek ide apsolutno najkraćom putanjom što morate i vi konstantno činiti ukoliko mislite da ih uopšte pristignete. Samo jedno manje izletanje sa staže automatski znači "piši - propalo". Olakšavajuća okolnost je što se od vas na svu sreću ne traži da u svakoj trci pobedite, jer sa bilo kojim od prvih šest mesta prolazite dalje. Ono što morate poštovati jesu "fair-play" (ne smete udarati i gurati druge vozače) i "Discipline" (nema silaženja sa puta kako biste iskoristili prečicu).

Što se tiče fizike u igri ona je u najvećoj meri ispoštovana. Kola imaju realnu težinu i inerciju dok su na tlu, a kada se za trenutak sa sva četiri točka nađu u vazduhu počinju pomalo da "plutaju" (odskaču više nego što bi im težina u realnosti dozvolila). U svojim najavama, autori su obećavali čak sto različitih modela Mercedesa. To je samo delimično ispunjeno. U suštini postoji samo 26 automobila od kojih svaki ima više raznih verzija, pa se tako sve ukupno može doći i do tog famoznog broja sto. Malo otrcano, ali šta je tu je... Odabir vozila za određenu stazu je od izuzetne važnosti. Ako recimo za





























[illegible] trku odaberete CLK Coupe, vrlo [illegible] ćete se zaglaviti u nekoj od mnogobro[illegible]. Jedna od dobrih stvari u ovoj igri [illegible] dobro odrađen damage modelling. [illegible] se vizuelno mogu oštetiti na mnogo [illegible], a što je još bitnije ona počinju da [illegible] oštećenja i kada je samo ponašanje [illegible] u pitanju. Ako, na primer, dogurate [illegible] do devedeset procenata, vaš auto[illegible] teško razvijati brzinu veću od 40Km [illegible]. Da biste sva ta sjajna oštećenja [illegible], moraćete dobro, i to BAŠ DOBRO [illegible] vaše vozilo, jer je Mercedes sve [illegible] automobile prikazao kao gotovo [illegible]. Ako padnete sa visoke litice i [illegible] puta se pritom prevrnete, oštećenja [illegible] neznatna. Ukratko, Mercedes nam [illegible] poručuje -"Vidite kako su naši [illegible] izdržljivi, kupite u realnom životu sebi [illegible], jer je tako siguran...". Kada bi u [illegible] to bilo kao u igri, u Mercedesu bi [illegible] bio praktično besmrtan.

Što se tiče tehnikalija u World Raceru, one su kao i cela igra uostalom, sasvim prosečne. Kola su spolja lepo modelovana, a posebno je interesantan enterijer koji se kod svakog vozila može osmotriti pomoću analogne palice (kada koristite pogled iz prvog lica). Ono što je zaista impresivno i predstavlja najbolji aspekt igre su sjajne, realistične pozadine. Ako priđete veoma blizu nekom objektu može se javiti poneki grafički bag, ali preko toga možemo i preći. Zvuk motora i škripe guma je urađen na zaista visokom nivou, što se ne može reći i za zvuk prilikom sudara koji je gotovo identičan bez obzira da li ste se kretali brzinom od 150 ili 15 milja po satu.

Muzika je pretežno tehno i rok i zadovoljavajućeg je kvaliteta.

U žanru kao što je ovaj, potrebno je da igra bude zaista vrhunska, da ne kažem baš najbolja, da bi pridobila pažnju publike koju su McRae, Gran Turismo i ostali slični naslovi već razmazili. Mercedes Benz World Racing je zaista daleko od toga. To je samo još jedna prosečna igra u nizu koja će zaintrigirati jedino fanatične zaljubljenike u Mercedesov brend. Svima ostalima predlažem da odaberu nešto drugo iz široke palete dobrih vožnji za PlayStation 2.

**bonus IGROMER** — Izdavač: TDK | Žanr: Vožnja | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 2 igrača | • PS2 | ☑ | GRAFIKA | 7 | 65% |
| | • GC | ☑ | ZVUK | 5 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 6 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 6 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# ENERGY AIR FORCE

Kladim se da ima gomila vas koji ste se toliko puta pitali zašto se niko pametan ne seti da napravi pravu ozbiljnu simulaciju borbenih aviona za PS2. Dosadašnja izdanja bila su sva manje više arkadnog karaktera, za koji mnogi misle da u potpunosti priliče igrama za konzole. Ja ipak mislim da nije tako i da ima mnogo igrača koji bi za promenu igrali nešto barem malo komleksnije od klasičnih shoot 'em up arkada. Kada pomislite na ovaj žanr na PS2 konzoli, odmah vam sigurno pada napamet čuveni Ace Combat serijal koji se proslavio upravo svojom jednostavnošću i instant akcijom. Pritom nije zahtevao ni mrvu dodatnog angažovanja niti razmišljanja o bilo čemu, važno je bilo samo stalno držati prst na obaraču i imati brze reflekse. Možda se upravo zato pomenuti serijal toliko proslavio, jer zasigurno prosečni korisnici ne žele mnogo maltretiranja i sasvim im je dosta, da im se ceo upravljački sistem bazira na svega nekoliko tastera. Japanski proizvođač Taito je skupio hrabrnost i na tržište izašao sa jednom ozbiljnom simulacijom pod pomalo nezgrapnim nazivom Energy Air Force. Da bi postigli što veću realističnost tvorci ove igre angažovali su kompletan tim ljudi koji je zadužen da se što bolje u stvarnosti upozna sa pravim avionima i realnim uslovima u kojima oni rade, kao i performanse koje postižu, mogućnosti itd. Između ostalih, tokom razvoja E.A.F. sarađivali su i sa Lockheed-Martin kompanijom koja je zaslužna za stvaranje čuvene F-16-tice i još nekoliko drugih slavnih borbenih aviona. Imali su na rapolaganju i pregršt informacija i instrukcija od ni manje ni više nego oficira i podoficira japanske protiv-vazdušne odbrane (eh ti ludi japanci, čega se još neće setiti). Takođe tvorci igre su za potrebe svog ostvarenja snimili i semplovali zvukove pravih aviona koje su kasnije implementirali u igru. Takođe u igri su predstavljeni i fotorealistični cockpitovi (pilotske kabine) koji su do detalja identični onim sa kojima se piloti sreću u pravim avionima. Kabinu je tokom igre moguće posmatrati i iz trećeg lica (odnosno pravog prvog lica, tako što ćete gledati kroz oči pilota umesto da samo vidite zumirani gornji deo za navigaciju) tako da će svi koju budu igrali igru imati priliku da vide kako stvarno izgleda voziti jedan borbeni avion. Ljudi iz Taitoa su išli čak toliko daleko da su čak i lokacije na kojima se odigravaju misije urađene po pravim satelitskim snimcima realnih lokacija.

Potpuno je neverovatno sa koliko su perfekcionizma i truda ovi ljudi ušli u ovaj projekat sa ciljem da nam predstave jednu što je moguće bolju igru. Kroz deset misija, obići ćete bukvalno celu planetu, jer se one odvijaju na najrazličitijim mestima. Počevši od centralne i istočne Azije preko Bliskog Istoka, Afrike i tako redom. Sami zadaci variraju u zavisnosti od lokacije, tako da ćete igrati ofanzivne, defanzivne kao i search and destroy misije. Što se aviona koje možete voziti u igri tiče, ima ih zaista mnogo što je stvarno za svaku pohvalu. Počećete igru sa F-16, a ostale avione moćete otključati polažući različite testove u licence modu. Testovi se svode na savladavanje novih tehnika upravljavanja i manevara na željenom avionu. Kada ispunite uslove možete se smestiti u bilo koji od sledećih aviona a na raspolaganju su vam: F-22 Raptor, F-35 V/STOL fighter, F-117, U-2, C-130, SR-71 i još nekoliko drugih. Velikim izborom aviona imaćete i više kombinacija za vaše wingmane (saborce u eskadrili) kojima takođe možete birati avion u zavisnosti od toga kakva vam vrsta podrške treba.

Grafički igra izgleda zaista impresivno, prosto nemam toliko reči kojima bih mogao da vam dočaram koliko sve dobro i kvalitetno izgleda. Prosto se vidi kada neko uloži trud umesto da kao po običaju zbrzava proizvodnju da bi sustigao rokove. Ako se ozbiljno priđe poslu rezultat nemože da izostane i mora doći u vidu sjajne igre baš kakva je i Energy Air Force - simulacija koje nešto stvarno posebno, što svaki ljubitelj borbenih aviona jednostavno mora uvrstiti u svoju kolekciju.

**bonus IGROMER** | Izdavač: TAITO | Žanr: Simulacija | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ☑ | GRAFIKA | 9 | 89% |
| | • GC | ☑ | ZVUK | 9 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 9 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 9 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH













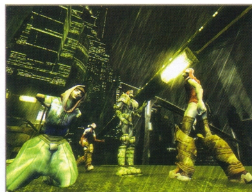

Dela da vidim koliko vas ima tamo mladih koji su imali prilike da čitaju staaarog, dobrog sudiju Dreda... Nema vas mnogo među mlađarijom, vidim, ali šta se drugo može očekivati kada nijedna od domaćih firmi koja se ozbiljno bavila izdavanjem stripova, nije namakla resursa da otkupi licencu za jednog od najbrutalnijih heroja sutrašnjice? Cenim, vajstinu, da isto tako mnogi od vas ne bi ni znali za postojanje jednog takvog heroja da onomad nije napravljen film sa majmunolikim Silvesterom (koji je PROPAST i BLJUZGARIJA najgore vrste, 'falavamlepoljubivasbatica, prim.aut.) ili da u slično vreme nije izbačena igra sa Sega Mega Drajv 2. Oni Brutalno stariji (mislim na one preko 79. godišta) se zato najverovatnije sećaju strip revije "Laser" u kojoj je izašlo dvadesetak epizoda gorenavedenog heroja, koji je inače najveći šmeker u istoriji štampanih strip izdanja.

Sajberpank se kao pravac deli na tri podvrste (makar što se mene tiče): Dark Tomorrow, Distant Future i Post Apocalyptic. U prvu kategoriju se ubrajaju (primera radi) knjige Vilijema Gibsona (valjda sam spominjao, al neće da boli, prim.aut.) tipa "Neuromanser", "Goreći hrom" (ne znam da li su ga tako preveli kod nas, kad smo već kod toga, ne znam ni da li su ga PREVELI, imao sam sreće da nabasam na njega u originalu, prim.aut.), "Sve sutrašnje žurke" (All tomorrow parties) i one su smeštene u ne tako daleku budućnost (dvadesetak godina od sada). Star Wars serijal se može smestiti u drugu kategoriju (iako počinje sa bajkovitim pristupom "... long time ago in a galaxy far, far away..."), dok ovom potonjem pripadaju - recimo Fallout i Judge Dredd. Iako sam veliki ljubitnik kategorije Dark Tomorrow, Postapokaliptik je keva!

Sada, radnja se dešava u 22. veku (što definitivno jeste budućnost i poprilično je daleka), nakon "nekolicine" nuklearnih katastrofa i ratova. Zemlja je velika pustara, radijacija i toksični otpadi na sve strane, mutanti i goniči robova divljaju izvan gradova. Ali postoji nada za čovečanstvo - veliki megalopolisi, koji su prenatrpani ljudima, a kojih baš i nema mnogo (ni ljudi, ni megalopolisa, prim.aut.). U jednom od njih obitava Dredd - savršeni sudija. Genetski stvoren kombinacijom DNK svih najboljih sudija, od malih nogu obučavan da podržava i sprovodi zakon, zanemarujući socijalne datosti, emocije i vremenske uslove, pomanjkanje sapuna i dezodoransa... Oh, da on je sjajan! Prljaviji od Prljavog Harija (ali samo što se higijene tiče), brži od razjarene pantere i jači od bizona-kamijona-avijona. On nije čovek - on je oličenje zakona, jer kako i sam ima običaj da kaže "I am the LAW!".

Pošto su mnogi gledali film, znaju da je pravni sistem potkazao i da se nema vremena za skupe i duge parnice, posebno u gradu koji ima duplo više stanovnika nego što je kapacitetom predviđeno. Zato su i uvedene "sudije", uniformisane baje koje jašu na zlim motorima kroz Mega City 1 i sprovode zakon. Oni su istovremeno žandari, sudije, porota i dželat i to je ono što čini da oni budu neverovatno kul. Naravno, u gradu koji je prenaseljen, svi su potencijalni prestupnici (perp's, kako ih u serijalu od milošte zovu, što je u međuvremenu skraćenica od "perpetrator", odnosno "krivac, izvršilac", prim.aut.), mnoštvo stvari se smatra prekršajem (konzumiranje kofeina, šećera, pušenje na nedozvoljenim mestima, bacanje đubreta na ulici, prostitucija, pisanje grafita...), a svaki prestup se brutalno kažnjava (kafa sa šećerom - 3 do 5 godina zatvora, bez šale). Naravno, ni sudije nisu bez kontrole. Jedan ima titulu vrhovnog sudije, a ako neki od sudija "podlegne pritisku" i sam "povilenči" tu su posebni odredi - Džudikatori (Special Judicial Squad ili skraćeno SJS).















kraj, pošto ima mnogo ljudi na koje uticala, neki od sudija imaju moći i oni pripadaju PSI odredu - prekog (prekognacija, gledanje u sudije "osećaju" kada nešto nije mogu da vide u bližu i dalju ili da čitaju tuđe misli. Zašto vam pominjem? Pa, zato što igra nije po uzoru na ŠIT film sa Staloneom, smeštena u univerzum koji je koncipi- Wagner (John Wagner) i zato što sam spomenuo u gornjem delu teksta postoji i u samoj igri. Šta više, ako od vas seća iz stripa Sudije Smrti Death) i epizode u kojoj se Dred prvi sa njim - to nije to. Igra je kon- odnosu na strip, ali nema direktne sa jednom njegovom epizodom. ČAK VIŠE, sam Vagner je pomagao da se kvalitetan "storyline", iako nije u koncipiranju zapleta.

Dakle - postoje paralelne dimenzije, a iz jedne od njih dolaze mračne sudije. Ukupno ih ima četiri, ali ja ću samo pored Death-a da pomenem i Mortisa, al' to je sve od mene. Kako god, svojim akcijama, Dred je prouzrokovao utamničenje mračnih sudija, koje, kako saznajete uskoro, pripadnici kulta Smrti žele da oslobode. Samim početkom igre ste u centrali u Halama Pravde, gde započinjete osnovni trening (uhodavanje u komande i upoznavanje sa funkcijama). Ubrzo izlazite na ulice i počinjete svoju kari- jeru sudije. Nedugo zatim, sudije PSI odeljen- ja najavljuju kugu koja preti da pomori Mega City, a MOŽDA izazvano tim dolazi i do epi- demije vampirizma u megalopolisu. Može li se Dred izboriti sa svim tim? JAKAKO!

Što se oružja tiče, sve je maksimalno ispoštovano, po PS-u, kao što je predočeno i u stripu - tu je sudijski pištolj Lawgiver sve sa raznovrsnom municijom, onda je prisutan Law Rod (automatska puška) i Judge Pump (pumparica). Kako su meni ova dva poslednja neinteresantna, rado bih vas uputio u municiju Lawgiver-a. Tu je municija za probijanje pancira (AP), standardna municija za regularne situacije, zatim tu je i prateća (heat-seeking) koja ne nanosi toliko oštećenja, ali je zato u pojedinim situacijama zlata vredna. Tu su i zapaljivi metci, kao i moj lični favorit - rikošet. Rikošet metci su i više nego korisni kada je zabadanje teških ili dobro zaštićenih prestupnika u pitanju (kill the perp! što bi rekao Dredd, prim.aut.). Od tipa municije koju koristite zavisi i izgled kursora, a prisutan je i dinamički nišan (ma znate već, ko u Kaunteru i Betlfildu), ako stojite mirno on se suzi i na taj način poboljša oreciznost, dok se malo širi dok ste u pokretu, otežavajući vam nišanjenje...

Kada dođete do prekršioca, pritiskom na dugme privodite, izričete kaznu, a ako se



















MARVA protivi tome - izborite se sa tim... Opcije koje vam stoje na raspolaganju su manje ili više ograničene. Ako je lakši prekršaj u pitanju počinilac će možda pokušati da beži: Vi izvadite pištolj i kažete "Stani Žibe, znam ti ime!". On posluša, sve je ok, "zamardeljate" ga i kul. On NE posluša? "Kažete" mu Lawgiver-om dva-tri puta iznad glave ili oko ušiju, on stane - raširi ruke, vi mu zviznete "lisičine" pa opet na mardelj... On NE stane i NE raširi ruke pred pravosudnim organom, već uzme da puca po vama i nedužnim prolaznicima? Pa upravo vam je dao OK da i vi "kažete" metak ili dva. E, tu sad treba da budete šmekeri - da ga NE ubijete (ja sam VRLO TEŠKO odoleo porivu, al pred očima mi je bila slika Dreda i o'ma mi je bilo lakše...), već da ga ONEOSPOSOBITE - kako - to je već na vama. Jal' ćete da ga ustrelite u ruku u kojoj drži oružje, u samo oružje ili u nogu - od volje vam, samo se trudite da ne budete ishitreni. Vi ga izranjavate a on NASTAVLJA da puca? Ma UBIJ stoku najbrutalnije moguće (naravno, vodeći računa o civilnom stanovništvu) i - tu mi je igra zasijala - efekat smrti. Tehnologija poznata kao "Ragdoll" koja pruža utisak "nikad dve iste smrti". Kao marioneta kada joj presečete konce - skljoka se; ako nastavite da ga rašivate - mrda rukama i telom u odnosu na mesta ulaska metka; mlatara rukama, vrti se u krug, pada na lice, na dupe, na kičmu... FE-NO-ME-NALNO! Ne ubijete ga već ga spaljujete? "Nena problena", ostaće kostur umesto njega.

Al' nije sve u "prangijatu", iako bi ja najbolje obožavao da bude - tu su Judikatori. Oooo-da, ako preterujete, oslobađate zločince sa težim prekršajima, a ubijate one sa lakšim, opašće vam "kredibilitet" kao sudiji, pojaviće se indijanci iz SJS-a i tu će igri biti kraj. Ali sa druge strane, ako ste pravi šmekeri, pratite proceduru i radite sve po zakonu - sve će biti ROZA! Zašto bi ste se toga pridržavali?? Aaaalo bre, PAJSERI!!! [illegible] nije sudija Dred hladnokrvni ubica, to je [illegible] što ga čini najluđim - on je sudski zakonik na dve noge, ladan k'o GEMIŠT, "pronica[illegible]" kano lija i instinktivan kao SPAJDERMEN. Jedini dobar komentar u filmu (omražen[illegible] filmu) je "... i do not break the law... I AM THE LAW!!". Mislim, neće prezati da hladnokrvno ubije klinca od 15 godina, ako [illegible] "klinac" drži automat i bljuje iz njega po [illegible] punoj ljudi. Neće prezati da osudi baću na [illegible] godina zbog konzumiranja nedozvoljen[illegible] supstanci. Ne bi se ustručavao da osudi rođenu MAJKU ako nosi pištolj bez dozvole. Na kraju krajeva, on je lično osudio svog genetskog blizanca Riko-a na robiju. U stva[illegible] nije ga osudio - jedini put kada Dred [illegible] imao srca da donese presudu - ali ga je odveo u centralu, gde su Rika osudili na doživotni prinudni rad na Titanu (zato je [illegible] film NEBULOZA!!!















HAO, majmuni, ja PRO - TE - STU - JEM!!! prim.aut.).

[illegible]... da, tu sam stao. Izvinjavam se [illegible], al' kada je Dred u pitanju preterano sam osetljiv. Znači, što bolje odigrate svaku od 11 misija u Story modu, dobijate bodove i čin (Cadet, Rookie, Street Judge, Senior Judge, Judge Dredd). Što vam je viši čin to više modela za "Battle" otvorite. Što više modela otvorite to će vam zanimljiviji biti "Arcade mod", a što vam je zanimljiviji "Arcade" mod, to je raspakovaniji "Battle" mod. Kapito? Sve je povezano. MORATE da budete dobar sudija... to je suština igre.

AI je fenomenalan (u odnosu na 90% igara u poslednjem periodu) - "behaviour pattern" omogućava da osim glavnih zadataka svaka igra bude drugačija, jer se svi drugačije ponašaju, svi prave različite prekršaje, a vi morate da ih uočite. Što se tiče glavnih zadataka - tu nema ni pomena od monotonije jer ćete biti u prilici da ubijate likove, da ih hapsite, da spašavate, sakupljate vitalne informacije, uništavate opremu...

Što se grafike tiče, iako nije savršena... kao u Halo-u, veoma je kvalitetna, a tim Rebelliona je konstruisao specijalan endžin koji u [illegible] treba da pokaže i doprinese mračnoj i dramatičnoj atmosferi Mega Sitija. Reč je o "Asura" endžinu koji će (kako momci iz Rebelliona kažu) krasiti još neke igre koje se već naveliko planiraju. Znači - Dred je mrak, efekti su mrak, ceo grad je mrak, krv prska na sve strane... a kako drugo nego kroz MRAK.

Zvuk je ljut. Muziku nisam toliko pratio, pravo da vam kažem, bila mi je APSOLUTNO BESPOTREBNA. "Odvrnuja" sam neki hardkor na zvučnicima i uživao u zvučnim efektima igre. Pored "oneliner"-a, fraza koje su neponovljive i kojih ima buljuk (tipa "Kad te zuknem, baciću te u "Grčića Milenka"", "Mali će ti biti Mega Siti ako ne staneš." ili "Prosuću ti krv po asfaltu /monorejlu /pločniku/"prokletoj zemlji"!!!" (Cursed Land, kako se naziva sve što je ostalo od PLANETE a da nije Megacity, uglavnom se misli na radioaktivne pustare, prim.aut.)), tu je i dinamičko rasprostiranje zvuka. Baja priča sa daljine - kao da šapuće. Što ste bliži to ga bolje čujete. Privedete ga i vodite ga, okrenete glavu od njega, on se za nijansu utiša... perfektno. Svi ostali zvuci koji su zastupljeni u igri su "sasma" ok i adekvatni.

Zamerke? Ima, nije da nema... Recimo... Mmmmm, pa nedostaje LAJV multiplejer. Mislim, možete da igrate ko-op sa ortakom svih 11 misija, možete da igrate Betl mod, ali nema pravog multija. Eto, simpatično bi bilo kada bi mogli da vidimo one silne modele (Sudija Anderson, Demarco Pi...) koji se otključavaju za betl mod u jednoj "uživo" igri, al' da ne preterujemo, igra ima dovoljno materijala i ovako. Eto, sada mi pade na pamet. Žao mi je bilo kada sam saznao da ima samo 11 nivoa, ja k'o FAN bi voleo da ih je bilo 316, ali mene opet niko ništa ne pita... Da li će vam se igra svideti? HA! Pa ko sam JA da SUDIM? Znate kako... Uzmite je i SUDITE sami... Videćete, nećete sumnjati u sopstveni SUD (AAA-III kako gotivim kada se ovako poigram rečima, pravi sam ŠERET, prim.aut.). UŽIVAJTE!!!

E, da... Kad smo već kod suđenja, zahvalio bi se glavnom sudiji za MAKSIMALNO KOREKTNO suđenje na utakmici sa Realom, kao i Albrektu Nađu, koji je onako MAJSTORSKI zunuo onog fegetara Bekama kopačkom u unutrašnju stranu butine. Hvala vam!

**bonus IGROMER**

| Izdavač: | Žanr: Akcija | Medij: DVD 1 |
|---|---|---|
| • 1 igrač<br>• Vibracija<br>• Analogna kontrola | | |

| KONZOLE | |
|---|---|
| • PS2 | ☑ |
| • GC | ☑ |
| • X BOX | ☑ |
| • GBA | ☒ |
| • PSONE | ☒ |

| OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 8 | 85% |
| ZVUK | 8 | |
| IGRIVOST | 9 | |
| TRAJNOST | 9 | |

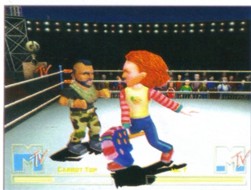
# MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH





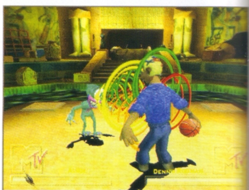










Uvas - stariju bagru, nikad nisam sumnjao da ste upoznati sa lepotama MTV-a, još od najranijeg doba satelitskih i kablovskih prenosa, nego, ovi "lišamani" - to bre sve odraslo na CD-u i DVD-u, pa zbog radi toga nisam siguran da li su upoznati sa tematikom i da li su barem jedared imali prilike da sagledaju brutalnu umetnost "claymotion"-a predočenog vascelom čovečanstvu kao Celebrity Deathmatch... Neki mlađi misle "Jok - ti si, nakazo škrbozuba, imam sve epizode još od 1998. na Di-Vi-Iks-u, ne živimo svi u Niodaklencima ili Čečeniji i (za divno čudo), svi ZNAMO da koristimo toalet papir!", al' ima tu i nekih "malečkih" koji nemaju sreće da poseduju znanje ili dovoljno informacija o pomenutom serijalu, pa na sebe preuzimam ulogu da im pojasnim.

U principu se radi o humorističkoj "seriji", crtaću rađenom u claymotion tehnici (likovi od plastelina, snimani kadar po kadar), a koji prikazuje razne američke "selebritije", odnosno poznate ličnosti kako se na brutalan način razračunavaju u ringu. Sve je dozvoljeno, tu su komentatori, tu je publika koja navija i tu je gomila krvi... Jedna od meni omiljenih je bila kada su se Leonardo Di Kaprio i Džek Nikolson čupali, grebali i grizli "kao dve devojčice oko poslednjeg čokoladnog mleka", a tu su bile i varijacije tipa "Royal Rumble" (samo sa adekvatnim nazivom, koga se - nažalost - ne sećam), kada se čitav niz poznatih ličnosti kida, lomi i bode različitim tupim i oštrim objektima. Ma, iskren da budem, gomila njihovih poznatih ličnosti meni je bila nepoznata, što i nije za čuđenje - mislim se, baš sam zainteresovan za to ko je gradonačelnik Los Anđelesa ili vodeća kantri pevačica (sumnjam da iko u Srbiji sluša kantri muziku, ali cenim da i takvih ima, pa bi ih ovom prilikom pozdravio - i meni je Doli Parton veoma seksi... prim.aut.).

Prvo što mi pada na pamet je očigledno pitanje - zašto se, dovraga, ovoliko dugo čekalo da bi se izbacila igra na datu temu? Mislim, celo čovečanstvo gotivi da konzumira "treš" američke kulture, mogli su i ranije da igru konstruišu - cenim da bi bila drastično uspešnija u doba kada je CDM bio u "jeku" i kada je bio "dayaya" popularan... Onda, sledeće što mi nije jasno - što bre dušmani sponzorski nisu uložili veće novce u konstruisanje igre - tako bi bila jakog kvaliteta, a ovako je ispala sasvim osrednja.

Ok, da krenemo redom sa nedostacima... Prvo što bode oči je, jakako, grafika. Likovi su nekako "plastični" (pa jel si malopre rekao da su od plastelina, šta se sad buniš lajavče matori - prim. ur.), na momente mutni, stubasti, "zdrvenčeni" i relativno "kabasti", facijalne animacije ne dolaze do izražaja, a to je ono što je vazda predstavljalo jedan od zaštitnih znakova igre. Srećom, drugi zaštitni znak igre je u potpunosti i krajnje verno prenesen na "mlatimudijalnu" verziju - promene na licu, telu i odelu učesnika meča. Ovde se stvarno da primetiti kada nekom odvalite usta, jer natiču i bubre, tu je stari dobri Vidosav Šljivančanin (masna, podbula, crna ŠLJIVA na oku), odeća pretvorena u rite, ubodne rane, i naravno - Krv, KRv, KRV! Mnoštvo krvi, čak šta više (ZNAM da nije gramatički ispravno, al MNOGO volim da koristim, ljubivasbatica, prim.aut.)! Veoma pozitivna stvar je recimo to što možete da rasprostrete takmaca po patosu ringa i da mu odigrate "kranijalno kolo" - đipanje, ripanje i stepovanje po lobanji, licu i poprsju gorenavedenog (sine, ja kad opletem "moravac" po Marilyn Manson-u, ima više krvi nego u svim filmovima Bate Životinje ZAJEDNO, prim.aut.).

Onda je tu pomanjkanje "izazova". Realno gledano, okršaj NE MOŽE da traje duže od minuta, jer kada shvatite da je dovoljno prići kompjuterski kontrolisanom neprijatelju i besno zamrljati nekoliko puta po kontroleru - borba je već gotova. Mislim, tu su tri nivoa napada, tu je specijalni potez, al nekako nemaju realnu primenu. Još svi neprijatelji kao da nisu neprijatelji već lutke za "maltret", očiju mi, ako ne igrate sa drugim igračem, kao da ne igrate uopšte... Igra mi više liči na softver za oslobađanje od stresa, al' šta da se radi - nisam je ja pravio, ja je samo pljujem.

Pa su onda tu oružja, neka brutalna (motorna testera), neka blesava (ispaljivač teniskih loptica!), a skroz suvišna, jer i ovako skraćuju trajanje i onako kratkog meča. Srećom, tu su makar "pikapovi", koje je bolje prepustiti neprijatelju, kako bi se borba produžila za tričavih dvadesetak sekundi, a koji obnavljaju energiju, ubrzavaju ili dižu "nivo oklopljenosti".

















[illegible] likova zastupljenih u igri, neki su i [illegible] nepoznati (Miss Cleo, Carrot Top), al ću [illegible] informacijom da se tu nalazi [illegible] "d menis" Rodman, već [illegible]/pomenuta Merilin Menson i Tomi Li [illegible] Pamelin bivši, ili su se opet [illegible] ne znam, ne sećam se, ko će to dvoje [illegible] više da otprati... prim.aut.).

[illegible]... zvuk koji je bio OKOSNICA čitave [illegible], njega NEMA! Nebulozni komentari, [illegible], navrede i prozivke, kao i "nap**i" i [illegible] KRITIČNO manjkaju. Čak su i [illegible] (Džoni Gomez i Nik Dajmond) [illegible] u pojam, te i pored raznih opcija za [illegible], oni koriste neke rutinske koje možete [illegible] više puta u jednom meču... Plitko, veoma [illegible] i tužno! Makar je muzika đene-đene, a [illegible] su meni dibidus nepoznati - The Kicks, [illegible] Whyte, Pay the Girl...

[illegible] ima i jedan svetao momenat - opcija za kreiranje svog "celebrity"-ja. Ovo je skroz ok i maksimalno kul. Ja sam za lične potrebe oformio tri "tima" od po četiri igrača - Filthy Politicians (koje neću imenovati zbog radi POLITIČKE korektnosti), Screemin' Pink TV ("Screeming" Zoreetsa Brun-cLeek, Sluzava Šljamčić, Funky Gazmet i Toche Proesky) i BG Hip-Hop Crew (Ajzack "ghetto hoodlum", Ikatz Almighty, Timbel da Sensei, Shorty Shackur) i moram da vam priznam da je neskriveno i neograničeno zadovoljstvo - mislim, gledati kako Ikac čerupa i čereči Zoreetsu "Brus Li", kako "visoko, kosato, krakato" (Ajzak geto protuha) skače po Čedi (ups, izlanuh se, al' Batića SIGURNO neću da spominjem... prim.aut.) ili kako Šorti seče testerom Tošeta... neponovljivi momenti - vajstinu!

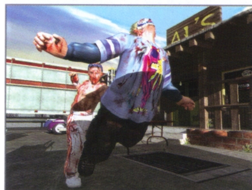
Bilo kako bilo, i pored čitavog dijapazona mana i niskih ocena koje je strana kritika dodelila igri, igračka publika je drugačije reagovala - dodeljujući ocene malo iznad proseka, pa ću tako i ja postupiti. Definitivno igra nije za svakoga, ali sagledavajući mogućnosti kreacije likova i posledično smanjenje stresa, zaslužuje makar kratkoročnu pažnju. Ako ste (kao ja) ugrožene psihe i pod konstantnim stresom - cenim da je ova igra melem za rak ranu. Ja odoh da skačem još malo po Gazmetu, a vi - uživajte!

**bonus IGROMER** | Izdavač: | Žanr: | Medij: DVD 1

| | | |
|---|---|---|
| • 1 - 4 igrača | **KONZOLE** | • PS2 ☑ |
| | | • GC ☑ |
| | | • X BOX ☑ |
| • Vibracija | | • GBA ☒ |
| • Analogna kontrola | | • PSONE ☒ |

| OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 6 | 65% |
| ZVUK | 5 | |
| IGRIVOST | 5 | |
| TRAJNOST | 6 | |

# BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME








Da li vas zanima krvoločna nemilosrdna tuča do istrebljenja? Da?

Čitajte dalje... U pitanju je Back Yard Wrestling, fenomen koji je sredinom devedesetih zaživeo u Americi kao novi ekstremni sport u kojem se održavaju takmičenja širom Amerike.

Šta više reći o popularnosti ovog uvrnutog sporta kada se on čak našao i u video igri. Igra nudi zaista mnogo a kao prvi primer navešću dvorišta (backyards), to jest prostore gde se borbe odvijaju. Urađena su zaista sjajno, i ni malo ne sputavaju kao obični ring već vam naprotiv daju slobodu i širinu za najrazličitije kombinacije. Na nivoima postoji mnogo objekata koje možete podizati i njima gađati ili tući protivnika. Moguće je takođe upotrebiti svaki uzvišeni objekat u funkciji skakaonice. Probajte nekoga da izmlatite baštenskim stolom i videćete koliki je to užitak a tek stolice, lance i alatke da i ne pominjem. Nije ni čudo što kao podnaslov za ovu igru stoji upozorenje NEMOJTE PROBATI OVO KOD KUĆE jer ćete u protivnom imati gadnih problema, ili sa zdravljem ili sa zakonom - zavisno od toga na kojoj se strani stola nađete. Borbe se odvijaju u različitim okruženjima i pored klasičnih američkih dvorišta tu su i stanice za kamiondžije, šoping centri, noćni barovi i još mnoge čudne lokacije kao i verovali ili ne klanica (!?!) u kojoj je smešteno borilište. Stvarno ne mogu da skapiram kome je pošlo za rukom da nešto toliko morbidno stavi u jednu video igru.

Nivoi u igri su u potpunosti interaktivni, što u prevodu znači da ćete moći da iskoristite ili uništite bukvalno sve što vam zapadne za oko. Ovo je definitivno jedan ogroman plus ovo igri jer užasno doprinosi realističnosti jer ostavlja utisak da su nivoi stvarni. Setite se ranijih sličnih uličnih borilačkih igara u kojima ste imali utisak kao da se borite unutar fotografije jer je scenografija bila odrađena kao da je od kamena i ništa niste mogli ni da mrdnete.

U Back Yard Wrestling-u je stvar potpuno drugačija i nivoi su prepuni objekata koje možete koristiti kao oružja a arsenal je stvarno bogat i biće tu za svakog po nešto. Meni se lično najviše dopala bejzbol palica sa bodljikavom žicom, verujte mi, ne možete ni da zamislite šta ostaje (ili bolje reći šta nedostaje) posle nje. A biće tu i zanimljivih pikanterija poput televizora koji su idealni za dokrajčivanje nesrećnika koji vam zapadnu šaka. Osnovni nedostatak igre je mehanika same borbe. Moraćete da se naviknete da udarce zadajete sa određene razdaljine jer svaki pokušaj udarca u neposrednoj blizini i klinču osuđen je na propast jer će protivnik u suprotnom počistiti pod sa vama.

Modovi igranja su Talk Show Quest, King of the Hill i nezaobilazni Survival mod za ultimate akciju bez prestanka. Takođe postoji i opcija kreiranja sopstvenog borca. Grafički igra sasvim ispunjava očekivanja prosečnog igrača. Verovatno najbolji detalj je jako dobro odrađena krv i povrede koje borci jedan drugom nanose posle svakog udarca jer je igra je više nego brutalna. Takođe moram da pohvalim odlično izvedenu kameru koja se besprekorno prilagođava svakoj situaciji i poziciji u kojoj se vaš borac nađe. Ma gde otišli i ma gde se popeli kamera će uvek zauzeti ugao koji će vam dati potpun pregled situacije.

Što se samih modela i nivoa tiče oni su definitivno vizuelno mogli biti bolji. Jednostavno ostavljaju utisak hronične nedorađenosti. Ali grafika na svu sreću nije glavni razlog zbog koga ljudi igraju ovakve igre. Uz BYW dolazi i odličan hard rock soundtrack koji sebi sadrži preko 15 hit pesama koje će ionako vrelu atmosferu dovesti do usijanja. Užasno mi je teško da na kraju presudim o kvalitetu ove igre. S jedne strane ona je sasvim prosečna i nedorađena sa dosta propusta ali donosi pravu poplavu adrenalina tokom makljaže.

Ali pravi igrači željni dobre akcije će uvek rado zažmuriti na sitne nedostatke...

**bonus IGROMER** — Izdavač: Eidos | Žanr: Wrestling Arkada | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 4 igrača | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 5 | 78% |
| | • GC | ✓ | ZVUK | 9 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 8 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | X | TRAJNOST | 8 | |
| | • PSONE | X | | | |

# PRO BEACH SOCCER













Joj Bože zašto baš ja? Šta sam ja zgrešio pa sada moram da pišem opis fudbala na pesku. Zar je moguće da pored onoliko dobrih igara baš meni zapadne ova kršina. Pa ko je izmislio taj sport, pa šta će ljudima na PS2 uopšte bilo kakav fudbal kad imaju Winning Eleven, a kamoli fudbal na pesku. I dalje se sećam crnih doživljaja iz Budve 2000 kada sam na nagovor prijatelja (pod ko zna kojim okolnostima i kojim sredstvima) igrao turnir u ovakvom fudbalu. Jedino čega se zaista dobro sećam je da su me tabani boleli k'o nenormalni, imao sam opekotine celo leto. A o igri bolje da i ne pričam. Ne mo'š onu glupu loptu lepo da zahvatiš nema sile. A da ne pričam da SVI se krljaju po nogama - znate ono, stil igre a la Hadžibalagić. Misle - aaa opušteno, pesak je, neće se niko povrediti. A posle noge pune modrica, pa obloge, pa alkohol da dezinfikuješ... Ma tarapana jedna (iako bi većina vas pomislila da sam žestok fudbalomrzac, uveravam vas da grešite. Volim fudbal više od ičega ali ovaj na pesku nikako). Zbog toga sam žestoko naljutio kada sam dobio zadatak da opišem Pro Beach Soccer

Dakle pošto o fudbalu na pesku imam jako loše mišljenje, igra bi morala da me obori sa nogu da bi joj dao više od 50 odsto pošto sam je već u startu spremio da je ocrnim. Na moje veliko iznenađenje igra ne samo da me je oborila s nogu (ali ne KLIZEĆIM STARTOM kao moji drugari) već me je motivisala da ponovo zaigram ovaj sport.

"Odmah" na startu da se razumemo, igra nije ništa ekstra i od nje nemojte očekivati više od zanimacije za jedno ili dva popodneva ali ćete se za toliko zaista fino zabaviti.

Dakle imate mogućnost odabira dosta timova ali to uopšte nije ni bitno jer su svi timovi isti. Zbog nedostatka prostora neću vas smarati nepotrebnim detaljima vec čistom akcijom. Grafika je zaista za ovakav tip ostvarenja odlična i prepuna detalja. Igrači, lepojke na stadionu, lepojke na terenu, sve zaista podiže atmosferu. Zvuci vatrenih navijača željnih krvi itd. Sama igra je toliko zarazna da vam ne mogu opisati. Od vremena Sonica nisam igrao ovoliko zaraznu igru pored koje sam u stanju da provedem 3-4 SATA bez prestanka..

Celokupna kontrola je toliko laka da će golovi padati kao kruške. Svaki šut u stranu golman će samo propratiti paradom i dopustiti da uleti i pocepa mrežu. Pasovi su naravno fantastično precizni i to što se igra po pesku maltene ni ne smeta igračima da barataju s njom kao zmajevi. Svi igrači su podjednako brzi a takozvani special udarci su ludilo i dosta podsećaju na speciale iz davnog i zaboravljenog Pro Beach Volleyballa 99. Dakle, nagla ubrzanja, ultra brzi udarci, velika preciznost, ma bruka jedna. Ono što će vam se sigurno dopasti je efekat podizanja peska pri šutu kao i promena boje lopte usled muljanja po pesku. Dakle sasvim fin način da ubijete dosadu i odigrate nekoliko partija sa mrskim vam drugom, drugaricom,





devojkom, dečkom i isprašite ga sa 12-13 golova u mreži pošto će to biti najčešći rezultat. U pauzi igranja Winning Elevena i vežbe za predstojeći turnir dobro će vam doći malo cepanja.

Na kraju sam ipak promenio mišljenje. Razmislite i vi o fudbalu na pesku...

**bonus IGROMER** — Izdavač: EA Sports | Žanr: Sportska sim. | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 2 igrača | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 5 | 60% |
| | • GC | ✓ | ZVUK | 7 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 9 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | X | TRAJNOST | 5 | |
| | • PSONE | X | | | |

# HAUNTED MANSION








Posle mnogih igara inspirisanih likovima, serijama i filmovima iz Disney produkcije sada imamo i igru inspirisanu jednom od atrakcija iz Disneyland-a - Haunted Mansion-om.

Ovoga puta reč je o "ozbiljnijoj" igri koju je za Walt Disney Company uradio sve aktivniji TDK, igra je "duhovno" vezana za poznatu Disneyland atrakciju Haunted Mansion, ukletu kuću - vilu, a uz to je i veoma dobra akcija sa interesantnim puzzle elementima. Da stvar oko tematike igre bude još zapetljanija, spomenuću da uskoro izlazi film sa istim imenom.

Priča ova igre prati lika po imenu Zeke koji je namamljen u staru vilu u predgrađu New Orleans-a pozivom da bude kućepazitelj. Ono što on nije znao je da iza tog poziva stoje dobri duhovi kojima je potreban neko da ih oslobodi zlih sila koje su poremetile njihovu mirnu napuštenu vilu. Pa će tako igrač sa svojim fenjerom koji emituje natprirodnu energiju vraćati svetlo po ukletoj vili u kojoj ima više od 40 soba. Vila je urađena "realno" i po rečima ljudi koji su posetili istoimenu atrakciju u Disneyland-u savršeno preslikava atmosferu i detalje iste. Slike na zidu koje se menjaju i oči koje prate svaki vaš pokret su samo neki od autentično prenešenih detalja. Sobe "uklete vile" su pune zagonetki, duhova koje treba pobediti, i mraka kog se treba rešiti. Čišćenjem ili spasavanjem svih prisutnih duhova i konačnim paljenjem svetla u sobi ne samo što ćete učiniti da soba izgleda grafički lepše već će vam najčesće tek tada postati vidljivi bitni duhovi sa kojima treba pričati. Od njih je moguće dobiti savete za rešavanje drugih zagonetki ili ponekada i druge nagrade.

Najbolju stranu gameplay-a Haunted Mansion-a čine upravo te različite zagonetke koje će igrač morati da reši na svom putu vraćanja svetla, one variraju od očiglednih ali zabavnih do onih koje su stvarno originalne i zahtevaju više razmišljanja. Jedina mana vezana za puzzle elemente je što u igri postoji previše saveta za rešavanje istih, tako da je praktično nemoguće da se zaglavite, posebno ako koristite ugrađeni hint sistem. Hintovi gotovo da otkrivaju sve, što vam može drastično upropastiti zabavnost igre, pa nije preporučljivo da ih čitate sve dok vam ne dođe da odustanete od daljeg igranja.

Što se grafike tiče, baš kao i "pravo" mesto, Haunted Mansion je dizajniran tako da ne izgleda previše ozbiljno i zastrašujuće, dosta toga podseća na crtani film. Atmosfera jeste sablasna ali je daleko od jednog Resident Evil-a, što ovde svakako nije bio ni cilj. Ipak se radi o Disney igri, pre svega namenjenoj mlađim igračima, pa je sve u "dobrom duhu" tako da neće biti krvi i nasilja a glavni lik nikada ni ne umire. Kada vam se brave-metar isprazni, padate u nesvest i to je to. Grafika je sa tehničke strane vrlo prosta i da nije realnog osvetljenja i još par efekata koji lepo maskiraju sve, igra bi mogla bez problema da prođe i kao PS One naslov.



Zvuk je različitog kvaliteta, govor je klasično odličan za Disney, creepy muzika je u redu, duhovi koji pevaju su možda i previše, dok su neki efekti stvarno čudni... npr. fenjer kada oslobađa duhove zvuči kao foto-aparat (sećа li se neko igre Fatal Frame?).

The Haunted Mansion je kvalitetno urađeno ostvarenje i za sada je najbolja konverzija realne atrakcije u igru. Sve u svemu ukoliko tražite akciju i survival horror iz trećeg lica u kući sa duhovima, tražite je na drugom mestu (Fatal Frame, ponovo), a ukoliko volite zagonetke i sablasnu ali bezbednu atmosferu ovo je igra za vas a i uštedeće vam put do Disneyland-a.

**bonus IGROMER** — Izdavač: TDK | Žanr: Akcija\Puzzle | Medij: DVD 1



- 1 igrač
- Memoriska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ☑ |
| GC | ☑ |
| X BOX | ☑ |
| GBA | ☑ |
| PSONE | ☒ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 6 |
| ZVUK | 8 |
| IGRIVOST | 8 |
| TRAJNOST | 7 |
| UKUPNO | 72% |

# WALLACE AND GROMIT: PROJECT ZOO











Jedna od mnogih tema kojim se ova igra bavi je paradoksalna ljudska priroda i njen odnos sa tehnologijom. Glavni lik u ovoj *igri, sredovečni Englez Wallace najviše voli da* zajedno sa svojim prijateljem za doručak pojede dobro parče sira dok čita novine, dok je istovremeno dokon sa raznim mašinama, praveći rakete koje lete na mesec i izmišljajući robote, dizajnirane da mu olakšaju uživanje u doručku.

Tradicionalna platforma, prepuna elemenata kao što su skupljanje stvarčica i istraživanje, Wallace & Gromit prati razvojni put proćelavog, sredovečnog neženje, Wallace-a, i njegovog vernog pratioca džukca Gromit-a. Zasnovana na originalnoj animaciji od gline, oskarovca Nick Park-a, igra prikazuje svet tihog genija Wallace-a i Gromit-a u već oprobanoj formuli platforme sa nekoliko trikova.

Igrači kontrolišu psa Gromit-a, ali veliki broj delova igre zahteva da se uključi u igru i čovek, Wallace, da bi npr. popravio nešto da bi par mogao da nastavi svoj progres. Po default-u igrači kontrolišu Gromit-a, a koristeći samo jedno dugme mogu da prizovu Wallace-a, koji tada dolazi preko brda i planina, merdevina i ... i kojećega, do mesta gde je Gromit. Ako je potrebno popraviti neki mehanizam, Wallace će automatski to i uraditi. Ovakav metod igre daje poseban šmek igri - što je i dobra i loša strana.

U 95% vremena, ovakav pristup će raditi i biće zabavno. Ali, onih 5% zadaje muke i frustriracije. Nivoi su dizajnirani za Wallace-a, *bilo da se on penje, hoda ili upotrebljava lift* da bi došao od jedne sprave do druge. Ali ponekad se Wallace se jednostavno "zarobi" ili jednostavno ne zna šta treba da radi. Ponekad se zalepi za neki objekat, ili u nekom drugom slučaju kada se npr. nađe na dnu reke u nemogućnosti da se pokrene, ali može da diše i da priča!? Može da se desi i da ne radi ono šti trebalo da radi. Dosadno? Da! Frustrirajuće? Da! I jedno veliko DA, da je na igri trebalo još rada.

Ponekad se kamera zaglavi unutar malih soba, onemogućavajući igrača da kontroliše Gromit-a da dođe na pravo mesto. Kamera je veoma pokretna - tj. hoću da kažem da bez obzira da li Gromit kontroliše banana pištolj ili se jednostavno pomera napred nazad, kamera svetlosnom brzinom ide s jedne strane na drugu, gore dole. Ovo je prvi put posle dužeg vremena da me je jedna igra dovela do toga da dobijem morsku bolest, i to samo zahvaljujući kameri. Zapitao sam se kome je ova igra namenjena. Neki delovi igre nisu bili samo teški već i frustrirajući. Da li je igra namenjena klincima ili odraslima?

Posle svega rečenog, Wallace-ov i Gromit-ov svet je generalno dobro postavljen kao video igra. Priča prati dogodovštine para, koji se opet suprotstavljaju Feathers McGraw-u, neiskrenom, hladnom i proračunatom pingvinu koji koristi istovetne metode kao i Wallace, samo u korist zla, da dovrši stvari. U njihovom pokušaju da zarobe Feathers-a, duo se susreće sa dabrovima, slonovima i ostalim životinjama, oslobađajući ih iz zatočeništva. Oni putuju preko brojnih životnih sredina, od šuma do pećina i tome slično. Gromit je u stanju da visi sa litica, pliva, hoda, trči, da se prikrada, visoko skače, da pravi okrete, kao i da koristi oružja (naravno one smešna, koje ne ubijaju), kao što su Porridge Gun, Coal Flinger, Banana Launcher, Turnip Gun i Springy Boots. Igrači će se zezati kroz 6 lokacija, uključujući 23 misije i 7 bonus nivoa. Razbacani po igri su, malo teži, ali zabavni bonus nivoi, i stvari koje pokupite i otvorite daju inserte iz filma The Wrong Trousers and Cracking Contraptions.

Iako je cilj igre pokupite što više raznoraznih novčića, alata i ostalih potrepština, igra je kreativno dizajnirana, i bez obzira na probleme na koje se susrećemo, deluje osveža-















...Sviđa mi se cela ta ideja, kako njih dvoje ... čudni izumi i naprave, i način na koji ...pokušavaju da budu cool i u trendu. Nema preuveličavanja, da bi vas prevarili da pomis... je to odlična igra. Nema ni nasilja, što ... pozitivna stvar za roditelje koji paze da ... deca ne igraju baš sve.
...tako, igra je dizajnirana oko istih šašavih ... koje su dosta rasprostranjene u crtaćima, ... daje svoj pečat. Svaki fan crtanih filmova, ... voli igre će zavoleti ovu igru (pa u stvari, ... ko voli crtaće i platforme će se ... dopasti ova igra). Sadržaj priče je ... sve platforme - PS2, GameCube i XBox ... nema razlike.

... standardne poligone i teksture, real... svetlo, i relativno velike nivoe da se stvori ... Wallace-a i Gromit-a, Frontier je uradio ... dobar posao da nas uveri da mislimo ... da smo u svetu glina-animacije čudnog ... Podatak su originalne kratkometražne animacije zasnovane na jednostavnim, stop-motion tehnikama, igra zauzvrat izgleda jednako jednostavna i prosto šarmantna. Frejmrejt je na svim sistemima približno isti, ili barem približan 30 FPS. PS2 verzija igre je najdalja od ove brojke.

GameCube verzija izgleda najbolje, a u stopu je prati Xbox verzija. Na dalekom trećem mestu je verzija za PS2. GameCube i XBox verzije daju izražajne teksture, relativno čiste linije, malo treperenja, ali ništa što će vam zasmetati. PS2 verzija je malo mutna, sa manje vidljivosti, manje čistih tekstura, i najslabijim frejm rejtom. U svakoj verziji postoji widescreen mod.

Osvetljenje i senke su dosta dobre u sve tri verzije. Sa druge strane, kamera često preleće objekte i nije glatka, tj. ne kreće se onako kako bi mi to želeli. U suštini, kamera je nenezgodnija stvar u igri. Zastaje na objektima, vratima a u toku igre se prebrzo premešta sa mesta na mesto.

Programeri Frontier-a se ni oko zvuka nisu baš mnogo potrudili. Postoje neki unikatni delovi, kao što je eho u pećinama i smešni zvuci (efekti), kao i glasovi originalnih glumaca koje su ubacili u igru. Po prirodi stvari, to daje autentičnost likovima, tako da na taj način izgleda kao crtać.

Muzika je retko dobra. Izvađena iz crtanog filma, mešavina je filmskog humora sa orkestrom u pozadini i emotivnim osećajem, koje sasvim odgovara šašavom paru.

Frontier je dosta dobro uradio posao praveći igru koja podseća na svet u kome žive Wallace i Gromit, ali je znatno podbacio u pravljenju dobre platforme. Igra je zasnovana na klasičnoj 3D formuli, prvi put primenjene od strane Nintenda 64 i igre Super Mario 64, poseduje poneki genijalni potez tu i tamo, ali je zato tehnička strana vrlo manjkava.

Wallace i Gromit je tipična igra za decu i zagrižene Wallace i Gromit fanove. Nema nasilja, zabavna je i za decu i odrasle, i obezbediće duge sate pred ekranom. Za one zagrižene, definitivno kupite ovu igru.

**bonus IGROMER** — Izdavač: BAM! | Žanr: 3d Avantura | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 4 igrača | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 6 | 67% |
| | • GC | ✓ | ZVUK | 6 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 7 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ✗ | TRAJNOST | 6 | |
| | • PSONE | ✗ | | | |

# FIFA 2004



















Evo nama sportofilima još jednog izdanja EA Sports-a u ovom broju Bonusa...

Prvo NBA Live koji je fenomenalan! A zatim i FIFA koja me je potpuno prijatno iznenadila. Pa šta se to dešava sa EA Sports-ovcima? Izgleda kao da su rešili da se okanu svog karakterističnog "plastičnog" i kitnjastog izgleda igara i posvetili se tome da njihove simulacije budu konačno konkurentne na tržištu igara sa Konamijevim simulacijama koje su, doskoro ( a možda i odskoro he, he), bile ubedljivo najkvalitetnije.

Šta nam to nudi nova FIFA 2004 a da to nije već viđeno? Pa, na prvi pogled ništa, osim promenjenog izgleda terena, malo izmenjenih modela igrača i jako daleke Tele - kamere... Eeeeee... tu i jeste caka! Igru teba osetiti pod prstima, i zaigrati je, pa tek onda suditi o njenim kvalitetima. U principu, malo je toga ostalo isto kao u prethodnoj igri iz serijala FIFA, malo je toga čak i slično.

Pogledajte kako samo izgleda trava koja je na svakom stadionu drugačija. Pogledajte za početak koliko samo ima stadiona u opticaju... Uhuuu! Pa to je čitava gomilica. Ne mogu da verijem da su se EA-ovci otvorili za još mnogo svetskih fudbalskih zdanja koja su u njihovim prethodnim simulacijama bila tako surovo i nepravedno zapostavljena. Govoreći o nepravdama, ima još toga da se kaže, pa shodno tome - Dobro, znam da se u Srbiji i Crnoj Gori igra Miki Maus liga. Znam i da kvalitet naših timova nije ni blizu evropskog vrha, pa čak ni blizu evropskih mediokritetnih ekipa ... Ali DOKLE BRE ONI MISLE DA TO MOŽE TAKO?

Konačno smo dobili i prvog predstavnika u Ligi Šampiona (to što će takmičenje verovatno završiti sa 1 bodom i jednim postignutim golom je manje bitno), imamo Zvezdu u kupu UEFA koja po prvi put od davne 1992 ima izgleda da prezimi u Evropi (kad su glupavi Norvežani znali da igraju fudbal?)

Imamo Sartid koji je iz prvog kola kupa UEFA izbacio sudija (nepostojeći penal koji je baja promašio, a sudija mu dao još jednu priliku da savlada Žilića!). Tu su i Lavovi, Obilić, Zemun koji je dobio finansijsku injekciju od Karića (to znači da bi ga u najskorijoj budućnosti trebalo očekivati u samom vrhu tabele), i odlični OFK Beograd koji je sem Rozenborga, i možda još jedne ekipe spreman da pobedi BILO KOJU ekipu iz Norveške lige. Kad se sve sabere, možda jeste Miki Maus, ali za samo 2 godine Piksi je od naše lige napravio takmičenje koje ima svoje mesto na fudbalskoj mapi sveta. E, dobro upućeni (sarkazam je u pitanju) EA Sports-ovci, još uvek nisu našli za shodno da u svoje simulacije uključe ekipe iz Srbije i Crne Gore, pa vi vidite koliko se oni razumeju u fudbal! Veliki minus za EA Sports, zbog nepoznavanja materije kojom se igra bavi.

Sve ostalo u ovoj igri je na sasvim zadovoljavajućem nivou, pokreti igrača, potezi koje je moguće izvesti, sudija na terenu, pa čak i





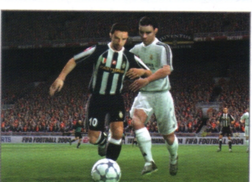













simpatični komentator sa izraženim Škotskim akcentom, sve je sasvim O K. Pa čak i prelazi granicu OK, a naginje ka "Cool" i "odlično"... Po prvi put, otkako je serijal FIFA u prodaji tempo igre i dešavanja na terenu su sasvim realne brzine ! Znači, biće akcija koje ćete graditi po 5 minuta, biće vraćanja lopte unazad, stajanja sa loptom, čuvanja iste u svrhu da se za to vreme otvori napad... Moraćete iz glave da izbacite onu nerealnu borbenost i spremnost za akciju kojoj nas je naučio Winning eleven. Nema igre po principu trči i pucaj, mada je i to moguće postići, uz dosta vežbe i povoljnu formaciju tima.

Za pohvalu je Career mod koji će vas staviti u ulogu menadžera ekipe i dati vam priliku da se za period od 5 godina probijete u sam svetski vrh fudbalskih stručnjaka. Da bi ova informacija bila POTPUNO tačna, EA nam je omogućio da ovu igru igramo i on-line, što znači da ćete svoje rezultate moći da uporedite sa igračima iz celog sveta. Oprostite mi na skromnosti, ali ja ću se zadovoljiti ako Wycomb za tih pet godina stigne do Premier lige (2 promocije)... meni nije važno šta drugi smatraju za uspeh. Da bi sve bilo realnije, tu je i transfer market koji će vam pomoći da se pojačate, ili oslabite (ali onda finansije rastu) ... a sve je realno skoro kao na Championship Manageru !!!

Okušajte se i u nekom od mnogobrojnih kup takmičenja koje ćete igrati i igrati i igrati ... dok vam ruke ne utrnu, a oči zasuze! Na početku, tu je 17 kupova u kojima možete učestvovati (verovali ili ne, još uvek nisam uspeo da osvojim Liga Kup !!!), a kasnije, sa uspesima vašeg tima u career modu dolaze i evropska i internacionalna klupska takmičenja, što ovoj igri daje još jednu simpatičnu nijansu.

O kontrolama i samom gameplay-u neću trošiti mnogo reči. Nema potrebe. Posle samo nekoliko treninga biće vam sve jasno. Način izvođenja slobodnjaka, sjajno rešeno pitanje kornera, centaršutevi sa "očima"... sve će to za veoma kratko vreme postati sastavni deo vaše igre. Sigurno ćete imati i problema sa kontrolisanjem šuteva koje izvodite glavom, ali vremenom će i to doći na svoje mesto (čitaj kada promašite jedno 100 zicera).

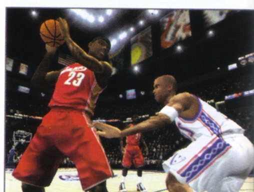
Uz dodatak kupovine sportske opreme i novine u sistemu driblanja, ovo je saaaaasvim pristojna simulacija fudbala koja ima svoje mesto na igračkom nebu! Igrajte FIFA 2004, ima smisla.

**bonus IGROMER** — Izdavač: EA Sports | Žanr: Sportska sim. | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 4 igrača | • PS2 | ☑ | GRAFIKA | 8 | 85% |
| | • GC | ☑ | ZVUK | 8 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 9 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 10 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# NBA LIVE 2004








Dragi moji basketofili dobro došli na još jedan početak sezone u najvećem cirkusu na svetu - NBA. Ponovo će početak sezone pripasti autsajderima, i ponovo će biti odigran u Japanu (zašto se ovo dešava već 5-6 godina unazad, verovatno niko ne zna), a na nama je da se što bolje pripremimo za iskušenja i radosti nove sezone... Pa izvolite - Zavesa se diže! I još jedna kvalitetna predstava treba da se odigra. Ove godine ponovo ćemo se diviti Sakramento Kingsima i nadati se (govorim u ime svih onih koji su Sakramento zavoleli zbog Divca i Peđe), konačno, tituli. Mada, po mojoj proceni, sa nešto lošijim timom nego protekle sezone, ali treba verovati da će Kingsi uspeti da pomrse račune mnogim ozbiljnim ekipama ove sezone. Pa, da onda procenimo šanse za osvajanje titule - prvi, i najozbiljniji kandidat su Lakersi. Uzdrmani aferom koja prati njihovog ponajboljeg igrača Kobe Brajanta, sigurno će na početku sezone biti bledi, ali kako sezona odmiče, Pejton će postajati sve slobodniji, i uigraniji sa ostatkom tima (nije mala stvar promeniti pleja!) ... Karl Meloun će sigurno dati SVE od sebe da ove sezone dođe na tron NBA, jer mu je učešće u sledećoj sezoni pod velikim znakom pitanja. Ako mene pitate, mislim da će se legendarni "leteći poštar" pridružiti Ewingu i Charlesu Barkley koji su uradili sve u NBA ligi osim najvažnijeg - osvojili titulu. Iako postoje i oni koji tvrde da će se Legendarno snažno krilo Utah Jazz-a pridružiti Klajdu Drexleru (svi znate za čuveno pitanje navijača Houston Rocketsa iz šampionskih dana - Clyde, What's your ring size ?). Sve ove prognoze validne su u slučaju LA Lakersa samo ako Kobe ne bude osuđen zbog počinjenog zlodela, i poslat na izdržavanje kazne. U tom slučaju Lakersi prestaju da budu favorit broj jedan u ovoj sezoni. Favorit broj 2, je po mišljenju mnogih, prošlogodišnji osvajač titule San Antonio, ali ja bih se usudio da protivurečim takvim prognozama, jer Admiral više nije igrač "Mamuza" i to će se veoma osetiti u igri ovog tima. Favorit broj 2 za mene su momci iz Dalasa! To je ona ista ekipa koja je prošle sezone pružala izvanredne partije sve do samog kraja, ali ih je neiskustvo koštalo ispadanja u play off-u. Ove godine u skoro identičnom sastavu, jači za iskustvo iz prošlogodišnjeg play off-a Mavericksi su sigurno jedan od najozbiljnijih pretendenata za tron. Na zapadu ništa novo, a na istoku ništa ozbiljno ... Samo su New Jersey i prošlogodišnji finalista konferencije Detroit dovoljno ozbiljni da iskoče iz proseka od oko 50% koji je do sada uvek bio propusnica za play off.

Što se tiče prognoza vezanih za MVP-a (koje su uglavnom netačne), ponovo će glavnu reč voditi Tim Duncan, Kevin Garnett, Kobe, Vince Karter, T Mac i možda još neko od istaknutih pojedinaca u lošije plasiranim timovima - Le Bron ili Steckhouse ili Paul Pearce... Svejedno, čeka nas 6 meseci borbi u regularnom delu, i 4-5 nedelja play off-a koje će dokazati da sam ja u pravu (u šta iskreno sumnjam), ili da je NBA toliko nepredvidiva da niko ne može sa uspehom da prognozira bilo šta.

Eto, posle priče o favoritima u NBA, evo i malo priče o NBA Live 2004 ! Po svom dobrom, starom običaju, EA je krajem oktobra izbacio svoju novu viziju takmičenja u novoj NBA sezoni, i ovoga puta definitivno postigao PUN POGODAK! Sećate se da smo prošle godine u ovo vreme opisivali 3 simulacije NBA? Evo, Live 2003 je "pojeo" konkurenciju i svom nasledniku ostavio da dokusuri protivnike i u kasu EA Sports-a ubaci mnoooooogo novca. NBA Live 2004 je odličan! I ne samo to - interesantan, pun tempa, dobre muzike, realan, licenciran ... jednom rečju fantastičan! Da nije ovog prokletog Winning Elevena (naravno mislim na 7 deo sage), mogao bih sa sigurnošću da vam kažem da je NBA Live 2004 NAJBOLJA simulacija sporta na konzolama! Ima tu i nekih nedostataka - poprilično monotona publika, poneki nelogičan potez igrača (treba da zakuca iz kontre, a on skoči iza table!), dosađivanje u poluvremenu... ali sve je to skoro potpuno nevažno, kada krenete sa igranjem ove igre. Svemogući Vince Carter će vas sačekati na uvodnom skrinu, a posle toga sledi poezija. Probajte Create mod - standardno dobar sa malim nedostacima, ali odgovara ukupnom utisku koji igra ostavlja. Probajte Season mod - klanje do poslednje kapi krvi u kojem ćete često iznenaditi i samog sebe. Pogledajte statistike - pa ova igra je prava banka podataka! Probajte da izvršite trade - nikada nije bilo teže zameniti igrače sa takmacima, jer je ovoga puta u trejdove uveden sistem da ne smeju biti izvršeni ukoliko se interesi oba kluba ne poklapaju (odnosno, maksimalna razlika je 20% od ukupnog transfera). Pogledajte kako izgleda Draft! Neverovatno. Sve što postoji u igri, a ne događa se na samom terenu dovedeno je do maksimuma, i to NBA Live 2004 čini jednom od najkompletnijih sportskih simulacija ikada. A kada dođete na teren?! Eeeeee, tu je tek priča postala krajnje ozbiljna. Od kamere, preko modela igrača, njihovih izraza lica, do ponašanja trenera, i grešaka sudijskog para...













Sve je ODLIČNO! Odavno nisam video tako lepo i maštovito rešenje za izvođenje slobodnih bacanja kao u NBA Live 2004. Bravo! Trošiti reči na izvođenje, pokušavajući da opišem elemente grafike ili skoro savršenog motion engine-a bilo bi uzaludno, ali najbliži opis bio bi - kao da gledate NBA utakmicu. Igra je toliko realna da mi sada nekeko nedostaju čirliderke, koje su neizbežni deo svake NBA utakmice, a ovde ih nema. Bilo je Half Time Show-a i na starom dobrom PS1, pa mislim da ne bi smetalo da se nekoliko zgodnih devojaka nađe i ovde. Samo kao dopuna odličnoj atmosferi u igri.

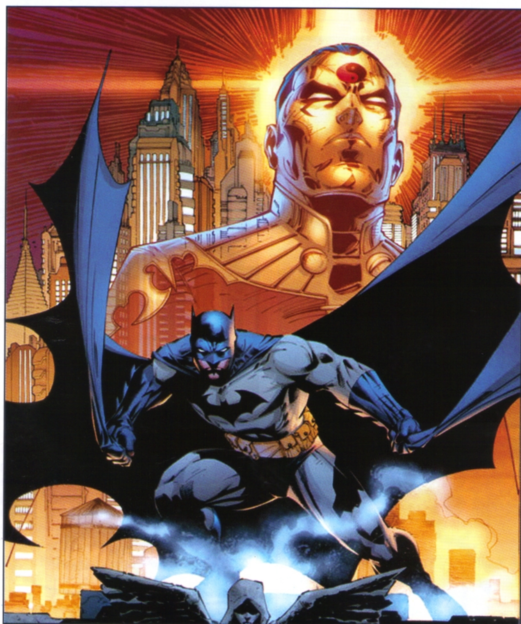
Postoji još par stavki koje bi vredelo prokomentarisati - modovi igranja i kontrole. Kontrole su ostale skoro identične onima sa 2003, naglasiću ovo "skoro" jer su dodate neke finese prilikom driblinga, i odbrane i uglavnom se tiču desne analogne palice. Po prvi put igrajući simulaciju košarke prihvatićete činjenicu da je moguće uraditi više od 80% poteza koje ste zamislili, samo treba znati kako (kao i u pravom životu). Kontrole su savršene i ako bi trebalo da ih poprave, onda bi to trebalo da se desi u odbrani u 2 slučaja - kada skačete požrtvovano za loptom koja izlazi u aut (ne postoji komanda za ovaj potez, iako mi se dupli klik na R1 čini kao sasvim logična solucija), i kada biste želeli da protivnika sačuvate podmetanjem nogu (budimo realni, ovo bi bilo mnogo očekivati od igre!). Sve ostalo što se tiče kontrola zaslužuje samo pohvale.

Pravu poslasticu u NBA Live 2004 predstavljaju modovi igranja, tj. mod koji se zove Dynasty. Igrajući u dynasty modu desiće vam se sve što možete i ne možete da zamislite vodeći jednu NBA ekipu kroz iskušenja, sezonu za sezonom (kao ranije u Franchise modu). Tu su trening kampovi, individualni treninzi, specijalizovani treneri koje ćete iznajmljivati na 3, 5, 10, 12... utakmica, u zavisnosti od vaše uspešnosti. Tu je i kupovina opreme, i još mnogo zadataka koje treba obaviti u svakoj utakmici. Što brže odradite zadatke koji nisu nimalo laki, to više Dynasty poena za vašu ekipu - cool. Obavezno probajte i 1 on 1 mod koji će vam pomoći da se u igri 1 na 1 potpuno opustite i naučite kada treba, a kada ne pokušavati "kroz meso"... i postaviti vaše individualne kvalitete na sasvim novi nivo. 1 on 1 će vam lagano pomagati u postavljanju igre vašeg tima, jer napredujući u njemu, dobijaćete neke nove ideje za igru 5 na 5.

Neverovatno koooooliko je ova igra zarazna! Pokušajte da je izbegavate dok sve "ostalo" ne privedete kraju, da vam se sistemom "evo, samo još ovu partiju" ne bi desilo da zapostavite važne stvari u životu. Ako text bude maaalo kasnio izvinite, malko sam se zaneo uz NBA Live 2004!

| bonus IGROMER | Izdavač: EA Sports | Žanr: Sportska sim. | Medij: DVD 1 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 - 4 igrača | KONZOLE | • PS2 ✓ | OCENE | GRAFIKA | 9 |
| | | • GC ✓ | | ZVUK | 10 |
| • Vibracija | | • X BOX ✓ | | IGRIVOST | 10 |
| • Analogna kontrola | | • GBA ✗ | | TRAJNOST | 10 |
| | | • PSONE ✗ | | UKUPNO | 93% |

# BATMAN: RISE OF SIN TZU









Da, da, davno bejaše ta 2001. godina kada sam opisivao Batman Vengeance i pravo da vam kažem - bio sam krajnje zadovoljan. Daleko od toga da je igra imala nekih većih problema, al' sa druge strane gledano - daleko od toga da je sve bilo cakum-pakum. Ubisoft se svojski potrudio da napravi jednu dobru super-herojsku igru, i u tome je delimično uspeo, vraćajući staru slavu iskusnom "čoveku - ljiljku", ali nedugo zatim je usledio debakl.

Pokušavajući da realizuje jedno šmeeekersko ostvarenje Kemco je pokušao da lansira igru Batman: Dark Tomorrow i doživeo fijasko. Klasika! I šta se dalje dešava... Tržište trpi zato što su potrošači bili izneвereni, pa nijedna firma neće da dotakne nijedan projekat (štapom od deset metara) koji u naslovu ima reč "Batman", nastojeći da očuva sopstveni kredibilitet i dobro ime, ugled i rezime...
Tako nastaje "Rise of Sin Tzu", Ubi-jev pokušaj da se Betmenu vrati stara slava. Samo što se ovog puta ne radi o platformi već o arkadnoj tabačini. Da li je uspela da zadovolji? Nastavite da čitate...
Znači Sin Tzu je stvoren od strane Džima Lija (Jim Lee) i to kao krajnje prgav i izrazito egocentričan lik. On smatra da je veći "plejer" od Betmena i tako odlučuje da mu uputi otvoren izazov. Oslobađa staru "menažeriju" iz Arkham "Ludare" i pušta ih da počnu da divljaju po gradu. Od starih znanaca tu je Bane, zatim tu je Clayface i Scarecrow. Da li će Sin Tzu uspeti da nadvlada starog ušatog "krusejdera"? Slaba šansa dečkonje...

E, sad - prvo što je promenjeno je - žanr. Ova igra nije platforma kao što ste vi već pretpostavili, već je arkadna tabačina. Sada, esencijalno je postaviti kritično pitanje - da li igra valja čemu? Hm... pa teško je odgovoriti na to pitanje. Mislim - ipak je to "miščovek" i tu su negativci i tu je fenomenalna vizuelizacija, ali da li je to to? Odmah ću vam reći da to NIJE to! Mislim - sasvim je dobro vizuelno prikazan taj Gotam sa svojim lokacijama, ok je sve što se grafičke izrade, obrade i dorade, ali sama atmosfera i nivo izazova su na nuli...

Prvo što treba da odradite je da odaberete nekoga od Betmenove klape. Tu je Brus Vejn, sa jedne strane poznat i priznat kao plejboj, lovan i budža, odnosno Betmen. Onda je tu Timoti Drejk, svima poznat kao Robin - čudo od dečaka. Kako igra ne bi bila previše seksistička tu je i curica - Barbara Gordon ili Betgrl i na samom kraju - kmezavi Dik Grejson koji je odabrao šmekerski nadimak Najtving. Po čemu se razlikuju? Pa osim po izgledu i po načinu izvođenja napada se najviše razlikuju po odnosu snaga/brzina. Dok je "Šišmiš" najmoćniji i najsporiji, Robin je najslabiji, a najbrži (uuuuuuuuuuu, bruka - DEVOJČICA je jača od njega, prim.aut.). Naravno, nije zalud birati drugog lika svaki put kada uzmete da igrate (iako sumnjam da ćete je ponovo igrati jednom kada je pređete) jer se storyline razlikuje od perspektive u odnosu na igrača koga ste odabrali.

Kako je izvedena pegla? Pa podseća na sve standardne arkadne peglačine, samo što je podosta manjkava. Tu je skok, tu je udarac rukom, nogom i trostepeni kombo kada više puta za redom stisnete dugme (možete da modifikujete krajnji udarac, pa da zunete lika



















[illegible] ili aperkatom). Uspešnim [illegible]njem komboa dobijate poene koji vam [illegible] otvorite nove poteze (oko 35), ali ti [illegible] su apsolutno beskorisni. Najlakši i [illegible] za izvođenje je tri brza udarca nogom [illegible] se obično najčešće koristiti. Svi komboi [illegible]rite nisu jači kada je lišavanje nepri[illegible] energije u pitanju, već su samo komp[illegible]niji za izvođenje. Možete da koristite i [illegible], a kasnije dobijate i mrežu i bombe [illegible]vanje i "zašašavljivanje" protivnika i [illegible].

[illegible] neprijatelji u pitanju - postoje samo [illegible] protivnika - jedan koji je standardan, [illegible] koristi projektilsko oružje i "super-[illegible]", koji ima veću energiju od prve [illegible]. Kako napredujete po nivoima [illegible] da ta šema ostaje nepromenjena, [illegible] zlikovci samo menjaju izgled. Uče [illegible] poteze i to je pohvalno, ali od neke [illegible]nosti pokreta i većih iznenađenja [illegible] pomena.

[illegible] - problem ko u Devil Mej Kraj 2 - zašto [illegible]dio bahanalne poteze kad sve mogu [illegible] jednostavno i što bi gnječio i habao [illegible], kada mogu sve da natenane [illegible]aram? Igra nimalo ne motiviše - [illegible] se sa tim - to je najveći problem... A [illegible] kada su bosovi u pitanju - veoma je [illegible] peglati se sa njima jer su "lako [illegible]" i neinventivni. Čak ni kooperativni mod u kome možete da koristite "zajedničke napade" nije uspeo da poboljša akciju, eventualno pomaže da se vaš gnev jer ste ubijeni izlije na drugu stranu (na prijatelja, dakako, prim.aut.).

A i misije su monotone - sve se svodi na isto: ili oslobađam taoce ili tražim bombu da je razmontiram, dok mi je vreme ograničeno i dok pokušavaju da me unište sa svih strana. Tehnički gledano - igra je odlična; na prvom mestu "load time" je sveden na minimum i to je vrlo pohvalno. Grafika i efekti u igri su i više nego dobri (razne eksplozije, posebno impresivno je kada "Strašilovi" babuni koriste halucinogene bombe, sve se talasa, kao da se nalazite u snu, prim.aut.), kao i međuanimacije. Tu su pozadinski efekti, uvek se nešto kreće (konzerve, papiri, ptice, slepi miševi), posebna pažnja je obraćena na plaštove i dim, a možete da "menjate sredinu" u kojoj se nalazite vitlajući neprijatelje kroz žičane ograde, šljemajući ih u kontejnere i ulične tezge, zabadajući ih u zemlju... Kretanje i animiranje likova je isto tako dovedeno do savršenstva, celokupna igra podseća na nusproizvod animirane serije, na šta se sve vreme i pucalo. Poen za autentičnost. Od modova tu je još i "Izazov" - pretući određeni broj bandita za minut i Survival - koliko možete da opstanete, a kompletiranje ovih modova (kao i same igre) će otvoriti mnoštvo "nagrada" kao što su 3D modeli, igračke, konceptualni "artwork", kako je nastao Sin Tzu i dokumentarac na istu temu...

Muzika (ako je moguće) malo poboljšava celokupan utisak, efekti su odlični, kao i glasovi glumaca (koji su možda i autentični, nisam našao taj podatak).
Kako su programeri pogrešili? Pa po meni - previše su pažnje posvetili efektima, a premalo sinhronizaciji tih efekata i uklapanjem u celinu. Do sada nisam sreo igru sa boljim detaljima i segmentima, a da je tako ZLA globalno sagledano. Džaba i izgleda i raznovrsnosti i muzike i efekata, kada je ono što je naj bitnije za tabačinu (TABAČINA, naravno) tako bedno i jadno osmišljeno. Šta da vam kažem? Proverite, možda se vama svidi više nego meni... Čujemo se!

**bonus IGROMER** — Izdavač: | Žanr: | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ☒ | GRAFIKA | 9 | 72% |
| • Memorijska kartica | • GC | ☒ | ZVUK | 8 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 6 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 4 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# TOP SPIN

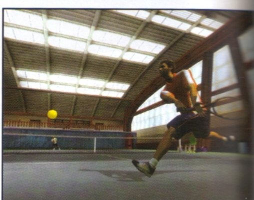












Dozvolite nam da vas pre svega upozorimo da ćete u ovom opisu naići na brojna podsećanja i poređenja sa Virtua Tennisom. Ovo je bilo nemoguće izbeći sa obzirom da je ova igra postavila standarde koje bi trebalo prevazići (barem sve do sada).

Kada sam prvi put čuo za Top Spin, jedan od naslova koji je trebalo da se pojavi u okviru Microsoftovog paketa sportskih igara, nisam bio siguran šta da mislim o ovoj igri. Jes', sve je to zvučalo bajno sjajno - online tenis sa gomilom igrača i opcija, ali kada je Virtua Tennis tu, da li je bilo svrhe pokušati tako nešto?
Odgovor je glasno i jasno, da.

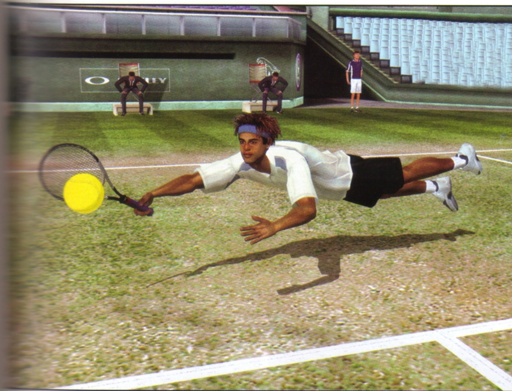
## Gameplay

Najlakši način da vam opišem Top Spin bi bio - zamislite Virtua Tennis, pa još poboljšan. Šta ga to čini tako dobrim? Pa, makar u tenisu, sve se svodi na kontrole. U Top Spinu, svakom od "geometrijskih" dugmića odgovara određena vrsta udarca, što vam automaski proširuje dijapazon poteza nego u Virtua Tennisu (na dalje ga pišem skraćeno - VT) u kome ste imali svega dva dugmeta - jedno za lobovanje i drugo za normalne udarce. Mogli ste da upotrebite palicu da dodate rotaciju lopti (bilo slajs, bilo top spin), ali ste verovatno dolazili u situacije kada je to prilično teško izvesti. Da bi, na primer, odigrali slajs udarac u dalji desni ugao terena morate da vučete palicu unazad tako da ne možete da nišanite u odgovarajući deo terena. U Top Spinu imate više direktne kontrole kuda ćete usmeriti lopticu jer određivanje rotacije zadajete dugmićima a palica vam ostaje slobodna za ukazivanje pravca.

Levi i desni trigger se takođe koriste pri udaranju loptice. Pritiskom na bilo koji triger pored vašeg igrača pojavljuje se skala koja se puni. Štos je u tome da pustite trigger kada je skala na sredini. Ovime ćete izvesti ili vrlo snažan udarac ili iznenadni dropšot zavisno od toga koji ste trigger upotrebili. Problem leži u tome da ukoliko promašite pravi trenutak u pokušaju winner poena loptica će vam odleteti svuda samo ne tamo gde ste je usmerili što će vas koštati poena. Ovo je jako bitan deo gameplaya jer dodaje znatnu dubinu kontrolama. Ali čak i bez ovih udaraca igru možete igrati koristeći samo A dugme, koje predstavlja najobičniji udarac što igru čini pristupačnom početnicima (opet kao što je to i Virtua Tennis).

Još jedan parametar tokom igre je i In The Zone (ITZ) merač. On funkcioniše tako što će vam se ITZ merač sve više puniti što vi bolje igrate. A što je on puniji to će se i vaš igrač ponašati vernije svojim predefinisanim karakteristikama. Što znači da ako budete igrali loše, vaš ITZ će padati/ostajati prazan, što će vašem protivniku omogućiti inicijativu u meču. Kada oba igrača imaju svoje ITZ-ove pune do vrha, meč postaje vrlo zanimljiv.

Kada pričamo o čistim brojkama, Top Spin












i dalje u igri. Sa po 16 muških i ženskih likova, trebalo bi da pronađete nešto po vašem ukusu. Bilo bi bolje da postoji malo veći izbor stvarnih igrača, ali prisustvo Ane Kurnjikove je za neke od nas sasvim dovoljno. Tu je i obilje raznovrsnih terena sa pet različitih klasa, svaka sa različitim lokacijama i vrstama podloge. Ali ako iz nekog razloga ne nađete lika koji odgovara vašim potrebama tu je i mod za pravljenje igrača.

Ovaj mod svojim kvalitetom zaostaje možda samo za Tiger Woodsom 2004. Dakle birate pol i boju kože, posle toga ulazite u mod gde praktično vajate strukturu cele glave sa mnoštvo detalja. Broj kombinacija koje ovaj sistem pruža je neverovatno veliki, tako da ako ste spremni da utrošite dovoljno vremena, moći ćete da postignete veliku sličnost sa samim sobom. Posle toga nastavljate sa vajanjem tela a na kraju rešavate i pitanje frizure i odeće...

Modovi igranja su Exhibition, Custom Tournament, Career i multiplayer. U Career modu vodite vašeg igrača od dna do svetski poznatog profesionalca. Usput dobijate keš, sponzore, novu odeću i opremu i to sve putujući svetom kroz razne egzotične lokacije. Jedino u ovom modu Top Spin zaostaje za VT, jer iako je osnovna struktura ista, Segine mini igre su zaista neprevaziđene. Iako i ovde postoje slični vremenski ograničeni izazovi, čak i oni najbolji ne mogu da se porede sa najgorima u VT. Ovaj mod je i bez mini igara prihvatljiv ali nemojte očekivati one komične igre koje samo Segini developeri umeju da naprave.

Najvažniji deo svake sportske simulacije je mulitplayer. Ova sekcija igre je podeljena na online i offline modove. Kao bonus, Top Spin podržava i povezivanje konzola lokalno. Tako da možete igrati istovremeno učetvoro, bili online ili ne, s tim što ne možete igrati mikseve.

Nažalost online komponenta igre nama još uvek nije dostupna tako da nismo imali prilike da je isprobamo. Inače online mod igranja pruža i statistike, ranking, rejting, listu prijatelja koji su vam online, da li koriste mikrofon i koju igru igraju.

## Grafika

Pretpostavljamo da će većina vas igrati Top Spin sa kamerom dovoljno odmaknutom, slično kao u VT. Modeli igrača i iz daljine izgledaju podjednako dobro - glatko i savršeno animirani. Animacija je jedna od jačih strana ove igre. Igrači i IGRAČICE se terenom kreću vrlo uverljivo, rekli bismo ŽIVO koliko je to moguće napraviti.

Ali kada je kamera zumirana, ili u riplejovima, grafika postaje impresivna. Fantastični modeli igrača, raznoliko okruženje, "džigljava" kosa i odeća, frejm rejt podseća na kurs dinara - ne pada ispod šezdeset, šta vam još treba? Zaista ne puno toga.

## Zvuk

Audio komponenta u sportskim igrama je vrlo sužena. Imate neke ambijentalne zvuke okruženja i čujete igrača i udarce loptice. Ponekad imate komentatora i ako imate sreće nekoliko poznatih licenciranih pesama. Eto vam opisa Top Spina na ovom polju sa ODSUSTVOM komentara.

## Gem, Set i Meč

I da finiširam - Top Spin je trenutno najbolja simulacija belog sporta. Što ne znači da je savršen - valjalo bi još malo ispeglati KARIJERU, ne bi smetali ni miksevi, ali ovakav kakav jeste, Top Spin je servirao kompletan paket koji će sada svi drugi pokušavati da dostignu. A najbolji deo je taj što čak i oni kojima je tenis stran mogu vrlo lako pronaći puno zabave u ovoj igri. Ako imate "kutiju" trebalo bi da imate i ovu igru.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Microsoft | Žanr: Sportska sim. | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1- 4 igrača | • PS2 | ☒ | GRAFIKA | 10 | 93% |
| • Memorijska kartica | • GC | ☒ | ZVUK | 7 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 10 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 9 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# SSX 3













SSX is natural, SSX is good, not everybody do it, but everybody should..." Ko se seća pesme George Michaela iz vremena kad još nije bio fag...

Ako pogledamo GOMILU igara ove godine koje u svom naslovu imaju dvojku ili trojku (kao oznaku rednog broja nastavka), slobodno bi ovu 2003. mogli da proglasimo "godinom nastavaka"! U velikom broju slučajeva ovo je samo ponavljanje istog recepta od istih izdavača - isti koncepti ali više nivoa, opcija, slika, zvuka... a sve u cilju više PARA u džepu izdavača.

Ali isto tako postoje i barem dva solidna argumenta protiv ove tvrdnje - prvo, ako je u pitanju nastavak to znači da je prvi deo bio dovoljno dobar da bi se pravio drugi, i drugo, ovo je verovatno najbolja godina nastavaka u istoriji video igara.

Tako da je SSX 3, kao najnoviji nastavak Electronic Artsovog snowboarding serijala, vrlo ozbiljno shvaćen od strane kanadskog razvojnog tima. Svojevremeno je SSX Tricky nazivan i "polovnjakom", SSX-om sa DVD-om, i na još razne druge načine ali je ipak (zasluženo) prihvaćen kao samostalni kompletni drugi deo igre. Ali je sve je to dovodilo igrače u zabunu.

E pa ove godine konfuzije neće biti. EA je rešio da zapuši usta kritičarima (i to BAŠ) što se jasno vidi u mnogim detaljima, počev od sva tri neviđeno visoka vrha CELE planine koju su izgradili dizajneri, preko animacija glatkih "kao iz reklama za brijače", do NESTVARNO velikog broja trikova. Sve je pažljivo zidano da bi u SSX Trojci u 2003. godini, svaki parametar igre krasio silan VOLUMEN. I o daaa, goleeema ispade ta igra. Ako mi ne verujete tu su TAMNI podočnjaci, zapostavljene obaveze i naš o-tako-strpljivi štampar koji će posvedočiti u to ime.

Sada, ako ste imali taj PLEZIR da ste igrali prva dva dela igre onda znate da su ovim naslovom developeri EA BIG (sada vam je valjda jasno zašto je igra tako VELIKA) preuzeli šampionski pojas u snowboardingu od simpatične ali nejake 1080 Degrees Snowboarding. Osim toga znaćete da momentalno primetite ključnu razliku između prethodnika i trojke - otvoreni dizajn. Neverovatno, koliko je taj GTA UPLOVIO u sve sfere i žanrove video igara - prvo Jak II a sada i SSX, ccc... Ali kako su to ovde primenili? Besciljno FULJANJE niza strmine da bude cilj samom sebi? Neee...

Dakle nasuprot već pomenutom oprobanom konceptu u pravljenju nastavaka (više SSXA i NASILJA), EA je krenuo drugim putem - putem UJEDINJENJA. SSX 3 obuhvata jedan ceo geografski region (plod fikcije ili ne, nije ni važno) i predstavlja i bukvalnu i figurativnu PLANINU. Da bi vam dali opipljiviju predstavu - tu su tri vrha, svaki sa grubo pet do deset "staza", ali vam niko ne brani da sami odaberete svoju putanju jer možete surfovati po apsolutno svakoj površini između staza. U stvari, sve je i dizajnirano tako, zajedno sa drvećem, klupama i skakaonicama, da bude upotrebljivo kao podloga.













... ako baš hoćete da se SMANDRLJATE ... planine SKROZ do dole, za nekih pola ... neprekidnog spusta, možete i TO da ... Ono što već može biti zanimljivo je da, ... dovoljno dobri (I NENORMALNI - ... aut.), možete napraviti kombo koji traje ... do dna za koji se, crno na belo, zna da ... SAČINIO jedan lagano POMERENI ... tester igre.

... počeli smo priču o ujedinjenju, pa da je ...mo. Dakle ako koncept jedne GRDNO ... planine proširuje SSX 3, onda ga nova ... trikova ujedinjuje. Boardpress, kao ...board ekvivalent Tony Hawk's Pro ... manualima, kombinuje trikove u ... kombinacije, koje se sve beleže ... kasnije zarad čega). Ovi potezi se ... otvaraju pomeranjem desne palice ... ili unazad, čime vam se otvara ...ućnost vezivanja trika za trikom što u kra... ciju daje jedan vezani kombo za celu ... kao što smo već rekli, za celu planinu.

... trenutku u igru dolazi nova ...ućnost - neka vrsta teleporta, tj. pruža ... mogućnost da se transportujete na bilo ... tačku na mapi. Ovo vam umnogome ... igranje, tj. eliminiše dosadne ele... igre. *Ali nemojte mislite da ćete tek tako ... pristup Peaku 3. Eeee, pa nije EA glup, ... da se potrudite da bi stigli tamo.*

... počinje sa četiri moda igranja, koji su svi povezani (ili UJEDINJENI) na jedan ili drugi način: Single Event, Conquer the Mountain, Multi Play i Online (važi samo za vlasnike PS dvojke i to one NAPOLJU). Single Event vam je poznat - to je mod u kome vozite sve trke koje ste otvorili. Multi play omogućava dvojici ili dvema (ne i dvoma, oni valjda imaju PAMETNIJA posla ahaha) da se takmiče na bilo kojoj dostupnoj stazi. I Online igranje, prvi put u serijalu, koje omogućava igračima sa USB headsetom da se takmiče na "daljinski". Conquer the Mountain je srž igre, KLJUČ za UNIJU (pozdrav onima iz Zapadne - prim. aut.).

U svakom modu igranje kreće sa Peaka 1 iliti POČETNIČKE sekcije. On nudi tri Race staze i četiri Slopestyle staze, plus sve zone po kojima se može voziti, BIG Challengeove, i ekstra Rival challengeove između svega. Ovo su KLASIČNE SSX staze - raznovrsne i mnogo jake. Staze na Vrhu Jedan su su jednom rečju, SSXUALNE!

Sa stazom pod nazivom R&B sam ostvario jednu nežnu emotivnu vezu, dok sam prema Metro Cityju u početku gajio antipatije zbog njenih miksova urbanih i planinskih elemenata. Ova staza je bila teška, u stvari previše teška za Vrh Jedan, ali kako sam izgradio svoje VEŠTINE, ona mi je postala i najzanimljivija staza *"sa ove strane planine." I čak još uvek* pronalazim nove putanje, nove dodatke i načine da je igram. Staze na ovom Vrhu su dovoljno LAKE i PRISTUPAČNE da bi se na njima učili i razvijali vaše veštine, ali i kada postanete vrlo stručni u ovom "belom sportu na dasci" možete im se vratiti i pronaći nove načine da u njima uživate...

I dok su Veliki iz EA izgradili čitavu reputaciju na stazama koje po načinu kretanja vašeg JAHAČA na dasci jasno podsećaju na FLIPER, jedna od najvećih promena u Trojci je, da je dizajn staza "smirio hormone", u smislu da je sada manje nerealnih konstrukcija što se posebno manifestuje na Vrhovima Dva i Tri.

## PS2 Online

Nastavljajući sa novi trendom EA nudi vlasnicima Dvojke i opciju igranja preko mreže. O ovoj znamo samo onoliko koliko nam je rečeno jer nismo imali prilike da je isprobamo. Dakle dve opcije u ovom modu su Quick Match i Lobby. Quick Match vas automatski spaja sa još jednim srećnikom sa Net opcijom i eto instant tekme. Lobby se sastoji od soba podeljenih na Beginner, Advanced i Elite igrače, što je vrlo korisno da vam ne bi neki profić ubio želju za igranjem...
Tu je i opcija za USB headset koja BI BILA korisna ako bi igrali protiv nekoga koga *znate, ali nisam siguran koliko bi vam bilo* zanimljivo da slušate nekog Šveda kako dahće u slušku i sipa kletve na onom njihovom "skandinaloznom" jeziku...





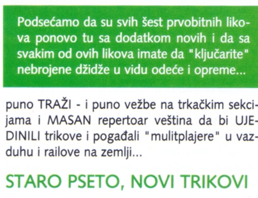















Peak 2 je mesto na kojem ćete se prvi put osetiti kao da ste u divljini. Prvi put ćete osetiti koliko JAK može biti vetar, da ćete se nekada BORITI sa istim da bi išli na dole umesto UZBRDO... Staze će sigurno zadovoljiti naturaliste jer su tu vodopadi, guste šume, ledeni tuneli, podzemni prolazi i nagli padovi "DA SE SMRZNEŠ" ali ne od 'ladnoće. Ovaj set staza pruža više izazova i u trkanju i u slopestylingu, i zahteva upotrebu "multiplajera" (ne multiplEjera) u cilju vezivanja trikova i RAZVLAČENJU granica u Big Air skokovima.

Peak 3 je MONSTRUM. Gornja regija planine je sklona pukotinama, pa ponori PUCAJU ispred vas, a uski prolazi zahtevaju PRECIZNOST jer je dovoljna samo jedna greška da pokažete svima da su Srbi NEBESKI NAROD... Ova staza je FANTAZIJA hardkor igrača, jer puno TRAŽI - i puno vežbe na trkačkim sekcijama i MASAN repertoar veština da bi UJEDINILI trikove i pogađali "mulitplajere" u vazduhu i railove na zemlji...

## STARO PSETO, NOVI TRIKOVI

SSX Tricky nam je doneo naramke i hrpe trikova. Upoznao nas je sa Uberima i Superima, koji su MNOGO LUDI trikovi tokom kojih se često i sjaše sa daske... Eee, ali Trojka je otišla daleeeko napred...

Nadgradnjom Ubera, kanađani su "poredali" tri nivoa Ubera. Vertikalni merač sa desne strane vam "indicira" koliko ste trikova UJEDINILI i kada isti požuti, moći ćete da odspelujete reči SUPER i UBER. Bilo koju reč da uvežete, dobićete mogućnost za EKSTRA trik koji će vam omogućiti čitavu PLANINU poena. Ovaj "mehanizam" radi k'o švajcarski... Merač je i u funkciji od vremena, tako da ako ne uspete da spojite nekoliko trikova on lagano kreće na dole, tako da imate šansu da se ispravite. A da bi sve bilo još interesantnije trikove možete i KUPITI...

Još jedan ključni dodatak celom paketu trikova je Board Press. EA se očigledno zaljubio u desnu analognu palicu (NBA Live, Ma... FIFA, itd.) tako da ćete je i ovde TRO... potpunosti. Ova fora iz Tonija Sokolovića ... no osvežava SSX. Jer se tokom pressa ... okretati, a možete se "potisnuti" i pre... zadnjim delom daske. Merač balansa ne ... ji već će vam sam JAHAČ glasom signal... kada ravnoteža postane PITANJE.

A onda je tu i Handplant. Ovaj potez ste ... urno napravili mini-milion puta u board ... ma, ali ne u SNOWboard igrama. Handpl... suptilan potez koji nećete baš koristiti ... trke. Ali on čini igru mnogo nalik platfor... je on od KRUCIJALNOG značaja u preba... ju jahača od jedne konstrukcije do druge ... raila do raila na primer.

Tu je još mnogo malih stvari koje po... dešavanja u igri - "mulitplajeri", keš, kris... poenima... Ne zaboravimo i funkciju sho... dugmića - "TUČA SA SVIMA"...













[illegible] svim tim Uberima, Pressovima i [illegible]antovima, SSX je prava KOMBO [illegible], tako da je cela ova priča o "otvaran[illegible]" postala KRIMINALNO dobra. ([illegible]acija...?)

## Grafika

[illegible] kada bi uzeli da UPOREDIMO grafiku Tony Hawk's Undergrounda (čiji opis očeku[illegible] sledećem broju) i SSX 3 šta bi smo dobili? [illegible] videli nekada one nazovi-3D cvikere [illegible] dobijali za DŽ na projekciji onih ŠATRO [illegible] filmova? Znate ono, jedno staklo plavo a [illegible] crveno? E, to vam je priča i ovde - Tony [illegible] serijal je uvek imao neke SIVE likove (to [illegible] ULIČARI) i neki MULJAVO žuto-[illegible] zeleni stil koji reflektuje tu SKEJT [illegible]KULTURU, dok je SSX nekako veseliji, [illegible] mekših crta. Likovi u SSX-u nemaju [illegible] SIROVOG MESA, već su mnogo više na [illegible] kraju skale - tamo gde piše ono [illegible].

[illegible] što defitinivno odlikuje ove ŠARENE [illegible] džankije su njihove animacije. I prvi [illegible] igre i Tricky su doneli glatke animacije, ali [illegible] igra IZNENAĐUJE. Ovi "sportisti" (koji je [illegible] bez lopte, ajde recite mi...) su uvek u [illegible] fazi fluidnog kretanja. Ovo iznenađuje iz [illegible] što njihov repertoar poteza spada u [illegible]riju - veličanstveni, pa je trik kojim su [illegible] uspeli da UJEDINE sve te animacije



ostao u domenu iracionalnog (neprovaljenog - za mlađe čitaoce...).

Ne bih ulazio u "melodično, harmonične palete boja u kojima preovlađuje"... BAH!!! Samo ću reći da su kanađani natrpali sve moguće efekte klimatskih uslova i da su napravili odlične *refleksije svetlosti od snega. Ima tu još da se* priča - noć, dan, sunce, snežne pahulje, 30 vrsta snega i leda i još trista čuda... Ali naj*važnije je da se uprkos svim tim našiljenim* efektima nikada ne dešava pop up.

Dodatno zadovoljava kratko učitavanje nivoa, koje je opet začinjeno zanimljivim grafičkim efektima koji vam skraćuju čekanje.

## Zvuk

Još od početka serijala ono što se ČULO je bilo proizvod visoko kvalitetne produkcije. Od prve melodije iz menija, izbor muzike je odličan. Plus imamo (već mi je muka da ponavljam kako su u ovoj ili onoj igri primenili neku foru iz GTA, keve mi...) Radio BIG sa dodatkom OBIMNE liste licenciranih muzičkih numera. A da sve to podebljamo, naglašavamo da je SSX 3 legitimno THX podržana igra što osigurava visoki kvalitet i čistoću zvuka.

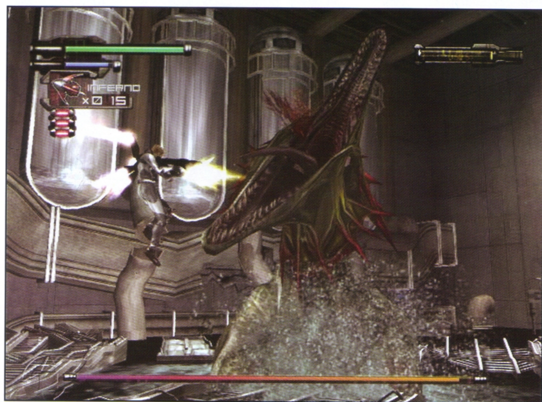
Na koncu ne bih da ispadne da vas LOŽIM, pa ću stvari izložiti smireno. SSX Trojka je "prejašila" Trikija u svakom pogledu, plus što je lepša za oko, mekša za uho i mnogo duža nego što ste očekivali. A sve to iz perspektive nekoga ko u životu nije stao na snowboard...

Tako da bih zaključio onako kako sam i počeo. Mogu samo da vam preporučim da što više SSX-jete, nema glava da vas boli...

**bonus IGROMER** | Izdavač: EA | Žanr: Sportska sim. | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1- 4 igrača | • PS2 | ☑ | GRAFIKA | 10 | 95% |
| • Memorijska kartica | • GC | ☑ | ZVUK | 10 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 10 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 10 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# DINO CRISIS 3














Oh, početak, PROKLETI početak... Najteži deo teksta - da li odmah reći šta igri fali, ili dočekati sam kraj žvake i onda "ritnuti čitalaštvo cokulom u sekutiće"? Večita dilema kojoj nema kraja... Šta vi mislite, šta sam ja izabrao?

Kao i uvek - to zavisi od kvaliteta igre i još "iks" faktora, ali ono što jetragično, a šta se u poslednje vreme najčešće dešava, to je da se pojavljuje buljuk igara koje imaju potencijal i "nešto više", ali su na kraju manjkave i kljakave iz meni nepoznatih razloga. Otaljavanje posla? Manijakalna depresija? Lenjost? Samo neki od problema koji u skorije vreme razaraju"igračku industriju"...

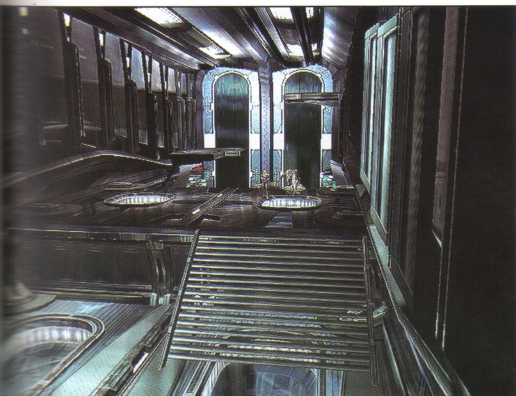
Sada - nije problem kada se na tržištu pojavljuje nova igra koja tek treba da se pokaže i dokaže - obično je problem kako stvoriti "franšizu".Ipak, za takav jedan poduhvat su potrebne i godine iskustva i povoljni uslovi i tehnologija, kao i ljudi koji će raditi, raditi, raditi... A šta imamo ovde? Upravo gorenavedeni slučaj - gomila neiskorišćenog potencijala i šaka razočarenja pride, koja je prouzrokovala tragikomičnu osrednjost igre.

Ugledati se na prethodnika? Uvek! Dodati nove stvari? Jakako! Obratiti pažnju na detalje i inicijalne reakcije konzumenata? Bez toga ne može! Pa učemu je onda problem? Ajmo od početka...

Nekoliko vekova u budućnosti, jedan "napušteni" odnosno "zalutali" svemirski-brod se vraća ka Zemlji. Brodu je ime Ozymandias i nije ga bilo "na radarima" tri stotine godina, tako da se specijalne jedinice šalju da ispitaju stvar. 'Di je brod bio? Niko ne zna... Zna se samo da je preplavljen MUTANTIMA dinosaurusa (??) koji bazaju tamo-amo i jedu sve čega se dovate (šta li su jeli tih 300 godina, živo me interesuje, prim.aut.). Hoćete li uspeti razrešiti tajnu Ozimandijasa pre nego što dođete do konačnog odredišta? Hoćete li eliminisati još jednu pretnju po ljudsku egzistenciju? Iiiiidi, mislim - MUTIRANI DINOSAURUSI... Šta je ovo -Pol Verhoven i Mladi Mutanti Nindža Kornjače uzvraćaju udarac? Sočuvaj me Bože i sakloni!

Što se tiče inovacija - kako bi "začinili akciju", programeri su ubacili"džet pek", napravu koja će vam omogućiti da "klizite" levo desno većom brzinom u cilju izbegavanja neprijateljskih napada, kao i funkciju "glajdovanja" kroz vazduh (kako zbog radi eskivaže, tako i zbog radi platformskih elemenata igre) - i to je sasvim ok - mislim, plus na ideju i šarenolikost igre. Sad, samo da tu nije katastrofična kamera (što u Kapkomovim igrama NIKADA nije bio slučaj i to je ono što je najiritantnije) koja ume i više nego da zbuni - velika većina igre bi bila "med i mleko". Nisam vam već spominjao kameru? Ooo, da - nisam čekao sve do kraja teksta za"cokulu", evo ako ne primećujete - već je sada vešto plasiram u pravcu prednjih zuba.

Znate i sami kako je vazda bilo u većini Kapkomovih igara ovog kalibra - imate













scenu na kojoj se nalazite, a koja je podeljena na nekoliko nevidljivih particija. U zavisnosti od vašeg plasmana na pomenutoj sceni menja se kadar. Doduše, ta promena kadra nikad nije bila lošije izvedena. Osim što je apsolutno ometajuća za smisao za pravac i pozicioniranje, totalno je POGUBNA po akciju koja se sve vreme odigrava. Htedoh ja tako da se popnem na jednu platformu koja se nalazi "par meteri" VISOČIJE od mene, iskoristim funkciju jet pack-a i krenem kroz vazduh, taman da sletim na istu, kad ono - promena kadra i ja "zzuuuuu" - na drugu stranu, po burek ili po kupine, al' tamo gde sam želeo - NIKAKO! Ajde što se kamera ovde odražava po platformske segmente, al' kada se desi da mi ometa akciju koja se odvija na "prizemnim" lokacijama - AMAN ljudi, ČEMU? Mislim, kako da ukokam "mutisaurusa" kada ga ne vidim? Kako da eskiviram napad na ličnu osobnost kada je sve što vidim od pomenutog kandža koja iz neviđenog kadra sèče moje junačke mišice? Da li da prestanem da pucam ili da nastavim da roštiljam, čisto zbog radi sopstvene sigurnosti? Hiljadu pitanja, a ni otkuda odgovora... Srećom tu je auto aim (omraženi, al ovde nedvosmisleno korisni) koji će vam biti od velike pomoći, što po život, što po živce.

Naravno, nije sve tako crno. Zagonetke su odlične, sasvim adekvatne i na momente oduševljavaju. Najbolje od svega je to što je Ozi (da ne arčim prostor, tepaću mu 'vako od milja) u stvari TRANSFORMERS i što ćete jurcati u potrazi za Formation Change Terminal-ima, konzolama koje će menjati konstrukciju broda (praćeno odličnim animacijama), kako bi ste sebi otključali nove segmente koji do malopre nisu bili dostupni. Odlična ideja!

Još problema? Neinventivnost protivnika... Malopre sam ispljuvao "Betmena" jer je imao tri varijacije protivnika čiji se izgled menja po nivoima... Ovde NEMA varijacija, ima te samo TRI vrste "mutosaurusa" koje će vas sve vreme dovoditi do ludila, ali su zato tu ODLIČNE kraljice, koje će vas iznenaditi izgledom, "kulovskim" faktorom i "kapacitetom strukturalnog oštećenja". Očiju mi, gadni "boss"-ovi, batice, kao da peglam oklopni transporter palicom za GOLF! Ima da se rilja i da se rilja i da se krampa pokraljici, te da se eskivira i beži i opet da se rilja i rilja i lopata... Suviše je to izazova za jednog prosečnog igrača. Jedino pozitivno kod razračuna sa "šefovima" je kadriranje i to je jedini slučaj da kadrovi valjaju i da se ne menjaju bez prestanka i upozorenja.

Animacije su zato perfektne. Svaki bos, svaka promena u strukturi broda i detalj važan za priču je propraćen veoma kvalitetnom animacijom, što je pored KAMERE zaštitni znak Kapkoma. Čak je i izgled broda odličan, samo što nisu obratili previše pažnje na "jedinstvenost" scena. Mislim, kako je moguće da su ljudi tu živeli ako nema kantine, kujne, bašte, teretane, sobe za rekreaciju, toaleta i sličnog (k'o da su tu ljudi živeli, a bez da su imali potrebu da se hrane ili idu na WC, prim.aut.)? Ostali efekti su zadovoljavajući, što se ne može reći za zvučne... Prvi put je govorna gluma dovedena do izražaja i to u OBE verzije igre. Sa druge strane, muzika je o.k. ali samo prvih sat vremena (onda postaje suviše monotona i ponavljajuća), ali su zato zvuci TRAGEDIA! Firma koja je stvorila ONAKVU zvučnu atmosferu u R.E. serijalu je mogla više pažnje da posveti, ali ko sam ja da talasam?

Šta je moglo da se odradi? U šest meseci koliko je igra bila prerađivana za englesko govorno područje, mogli su da PRERADE sve što nije bilo u redu i da izbace igru pod nazivom Dino Crisis III GOLD i zarade veliku količinu novaca. Ovako nam samo ostaje da se pomolimo Bogu, da ne propadne toliki potencijal... Pa vi vidite!

**bonus IGROMER** — Izdavač: Capcom | Žanr: Survival horror | Medij: DVD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ☒ |
| GC | ☒ |
| X BOX | ☑ |
| GBA | ☒ |
| PSONE | ☒ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 7 |
| ZVUK | 6 |
| IGRIVOST | 6 |
| TRAJNOST | 5 |

UKUPNO **64%**

# WARIO WORLD











**Ranije smo mogli da uživamo u njegovim avanturama na GBA, povremeno se pojavljivao i na drug Nintendovim platformama, a sada je konačno Wario dobio svoju vlastitu igru na GameCubeu. Pa pogledajmo kako sve to izgleda...**

Neko je ponovo ukrao Wariovo blago, a na vama je da mu ponovo pomognete da ga povrati. I sve to u klasičnoj, old school platformskoj igri, doduše u kvazi 3D okruženju. Nivoi kroz koje morate proći su izuzetno inteligentno zamišljeni i zaista morate pretražiti svaki ćoškić kako biste uspeli u svojoj misiji. Cela ova zanimljiva mešavina zaista ima šta da ponudi, naročito ljubiteljima ovakvih igara. Međutim, odmah na početku moramo napomenuti da oni koji traže neku kompleksnost, dubinu ili višeslojnost to ovde neće pronaći.

Mnogi su bili prilično pesimistični prema spoju Mario Sunshinea i Wario Landa, međutim Treasure je uradio nešto potpuno drugačije. Umesto punog 3D prikaza koji je očekivan sa skepsom, Wario može da se pokreće levo i desno, gore i dole, baš kao i Mario u svojim 16-bitnim avanturama. Ono što je uvedeno u sve to jesu pseudo-3D pozadine u koje Wario može da zađe do određene granice, iako pri tom ne možete centrirati kameru na njegova leđa ili koristiti pogled iz prvog lica.

Igra ima trinaest nivoa koji su podeljeni na četiri sveta (po tri nivoa svaki), a poslednji nivo je veliko finale. Sve su ovo klasični platformski nivoi na kakve smo navikli u sličnim igrama, u kojima se nalaze gomile predmeta koje treba da skupljate, horde neprijatelja koji se obnavljaju posle nekog vremena, novčići kao i finalni bosovi s kojima se morate suočiti. Na kraju svakog nivoa vas očekuje neka vrsta mini-bosa, a na kraju svake od četiri celine igre pravi, veliki, teški neprijatelji od kojih svaki otključava po jedan delić ključa. Kada skupite sve te deliće i sastavite ceo ključ, možete otvoriti ogroman sanduk sa blagom koji se nalazi u Wariovom dvorištu. Naravno, tu vas čeka i konačna, odsudna bitka, ali ne želimo da ulazimo u detalje kako vam ne bismo pokvarili iznenađenje.

Kao što je slučaj i u svim platformskim igrama, Wario World je prepun stvari koje treba sakupljati i koje vas za to nagrađuju određenim bonusima. Za početak, tu je osam crve dragulja. Oni se mogu naći samo u sob zagonetkama (ili već nekim drugim v izazova) ili na skrivenim lokacijama i neop ni su da biste kompletirali nivo. Zatim razni komadići Wariovih zlatnih statua dobro skriveni, ali ispuštaju određene (zvonjavu) koji će vam nagovestiti gde nalaze. Svaki koji pronađete dodaje po polovinu srca Wariovom zdravlju. Ipak, nije kraj. Naime, na vama je da pron gomile stvarčica koje su nekada činile blaga glavnog junaka. Tu su vaze, ćup druge klasične stvarčice, ali i NES ko Ukoliko pronađete osam ovakvih predm nivou, otključaće vam se po jedna mini- koju možete downloadovati na vaš GBA ( liko ga imate, naravno). Igrice su raznovrsne - preskakanje konopca, skak po trambolini, napucavanje vanzemaljaca mnogo, mnogo toga...

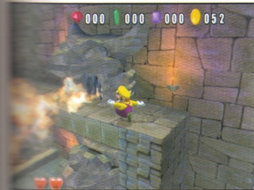
Pored svega toga, na svakom nivou se po pet crnih kutija. Kada nađete neku od









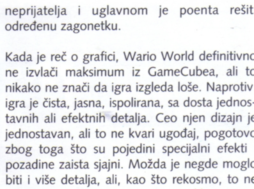










Spasite je i oslobodićete malo vilinsko stvorenje koje će vam dati neki nagoveštaj. Neki od njih su potpuno beskorisni (štaviše, mogu vas samo zbuniti), ali drugi su veoma korisni. Inače, svaki pobeđeni neprijatelj će vam ostaviti određenu količinu novčića. Njih ćete nalaziti i u skrivenim sanducima, a dobijaćete ih i nakon svakog kompletiranog nivoa. Novčići su veoma važni u ovoj igri jer kada potpuno ostanete bez zdravlja i kada se na vašem ekranu pojavi poruka ``game over``, igra će vam ponuditi mogućnost da automatski vaskrsnete - za određenu cenu (uglavnom nekoliko stotina zlatnika).

Po samim nivoima ćete uglavnom trčati i skakutati, a svaki od njih se razlikuje po stilu i temi, pogotovo kada je reč o nivoima koji pripadaju različitim svetovima. Primera radi, prvi nivo predstavlja groblje, puno kostura i dinosaurusa. Već na drugom ćete se naći u ludom, psihotičnom cirkusu, sa neobičnom muzikom, topovima, električnim ogradama, demonima i slonovima. Svaki sledeći nivo će vam ponuditi nešto novo, te ova igra nikada ne pokazuje tendenciju da postane dosadna. Istina, neki elementi se ponavljaju s vremena na vreme, ali su i oni unekoliko promenjeni, izmešani ili jednostavno smešteni u drugačiji kontekst.

Sve ovo zvuči sjajno, međutim, moramo spomenuti i neke mane ovog ostvarenja. Prva i najveća jeste to što je ono previše lako. Iako tu ima obilje raznih neprijatelja, nijedan od njih vam neće predstavljati ama baš nikakav problem, što uključuje i bosove. Većina njih, kao što je to već uobičajeno, ima neku šemu koju treba provaliti, ali je sve veoma logično i nećete se nimalo mučiti. Zbog ovoga bi igra verovatno postala dosadna već posle prvih nekoliko nivoa, ali srećom, sve je dovoljno raznoliko da razbije taj osećaj. Sve nas to dovodi i do druge mane Wario Worlda, a to je činjenica da je ova igra previše kratka. Sve se ovo može preći veoma brzo (za oko osam sati), a još brže ukoliko nemate ``hrčkoliku`` narav i naviku da skupljate baš sve što se skupiti može - a ne morate.

Igra ima veoma dobar sistem kontrole. Wario može da izvede veliki broj ofanzivnih pokreta koji mu omogućavaju da eliminiše svakoga ko mu izađe ``na crtu``. Borbe su prilično nalik crtanim flimovima, ali imaju svoj šmek, posebno zahvaljujući osećaju snage i moći koji ćete imati nakon svakog pobeđenog protivnika.

Pored glavnih nivoa, u igri se nalazi i poveći broj posebnih ``mikro`` nivoa. Do njih stižete kroz tajne prolaze (obično vrata u podu). Za razliku od ostatka igre, na ovim lokacijama možete potpuno slobodno pokretati kameru. Tu ima pojedinih prepreka, ali zato nema neprijatelja i uglavnom je poenta rešiti određenu zagonetku.

Kada je reč o grafici, Wario World definitivno ne izvlači maksimum iz GameCubea, ali to nikako ne znači da igra izgleda loše. Naprotiv, igra je čista, jasna, ispolirana, sa dosta jednostavnih ali efektnih detalja. Ceo njen dizajn je jednostavan, ali to ne kvari ugođaj, pogotovo zbog toga što su pojedini specijalni efekti i pozadine zaista sjajni. Možda je negde moglo biti i više detalja, ali, kao što rekosmo, to ne umanjuje vrednost igre u velikoj meri. Nažalost, endžin igre izgleda ne može da podrži veliki broj sprajtova na ekranu - čim se poveća broj neprijatelja, frame rate drastično opada. Srećom, to se ne dešava često inače bi zaista moglo predstavljati problem.

Zvuk je jednom rečju odličan. Wariovi komentari i uopšte glasovi koje ispušta su takvi da biste ih mogli slušati u nedogled. Muzika je atmosferična i puna šarma koji će mnoge osvojiti iz prve.

Ovo je zaista mogla biti sjajna igra da nije nedostatka izazova i njene kratkoće. Ovako je možete preći ni ne trepnuvši, za svega jedno popodne, a nakon toga će vam ostati osećaj kao da ste ostali uskraćeni za nešto. Ipak, i pored toga, Wario World je veoma dobro ostvarenje koje čuva šmek starih platformi, pruža dosta raznolikosti, obilje predmeta za sakupljanje, neprijatelja, tajni i mini-igara. Ono vam neće dosaditi, ali kada ga jednom završite, ono gubi svaku vrednost. To je zaista šteta i mnogi ljubitelji Waria će se razočarati zbog toga. Ipak, ova igra nikako ne zaslužuje da je unapred odbacite jer ona ima svojih dobrih strana. Štaviše, ima ih dosta.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Nintendo | Žanr: Platforma | Medij: DVD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|
| PS2 | X | GRAFIKA | 8 | 80% |
| GC | ✓ | ZVUK | 10 | |
| X BOX | X | IGRIVOST | 8 | |
| GBA | X | TRAJNOST | 5 | |
| PSONE | X | | | |

# TOM CLANCY`S SPLINTER CELL

**Igrali ste Splinter Cell i uživali u njemu. Sada se pojavila i GBA verzija ove igre. Iako je ona na neki na... pravljena tako da više odgovara mlađoj publici, to je i dalje isti onaj dobri stari Splinter Cell. Pa. pogle... jmo kako sve to izgleda...**
















Oni koji su igrali originalni Splinter Cell neće biti iznenađeni pričom GBA verzije. NSA nindža Sam Fisher je upetljan u političku zbrku koja uključuje i bivšu sovjetsku republiku Džordžiju, kao i odmetnutog kineskog generala, a nad svime se nadvija pretnja od nuklearne katastrofe. I većina dijaloga i komentara će vam delovati poznato, iako su neke stvari izmenjene kako bi igra odgovarala i nešto mlađoj publici. Raznovrsne misije su prilično slične kao i ranije, prate istu osnovnu putanju, a od grafike na GBA je zaista izvučen maksimum.

Dakle, iako je u pitanju nova verzija Splinter Cella, stari fanovi ove igre odmah će prepoznati sve ono što im je bilo drago u njoj. Sve akcije su tu, animirane s posebnom pažnjom, tako da ćete lako prepoznati stare dobre Fisherove pokrete, šunjanje, skrivanje u senkama... Jedino što nedostaje jeste mogućnost da zgrabite druge objekte ili na drugi način intereagujete s njima (na primer, da ih koristite da odbijate protivničke metke).

Glavna promena jeste vezana za potencijalnu publiku ove verzije igre. Naime, tu nema ničega suviše brutalnog, pa ni smrtonosnog. Na primer, čuvari imaju električne spravice za onesvešćivanje, a vaš pištolj ispaljulje uspavljujuće metke. Da ne bi bilo nikakve sumnje, kada neko padne na zemlju, iznad glave mu se ispisuje ``zzzz`` kako bi se znalo da je samo uspavan ili onesposobljen na neki drugi način. Kontrole u igri su jednostavne i intuitivne, posebno kada imamo u vidu sposobnosti ``male konzole``. Doduše, moraćete da budete nešto brži nego što je to bio slučaj u originalnoj igri, ali sve je veoma lepo izbalansirano i ne bi trebalo da se jave ikakvi problemi.

Kamera je takođe odlično rešena - Sam može da gleda pravo, levo ili desno, čak i nadole ili nagore. Ipak, mora se reći da šunjanje ovde ne igra toliku ulogu kao u originalu - mnogo češće ćete se otvoreno boriti. Pored svega toga, tu su i zanimljive mini-igre - uglavnom obijanje brava i sefova. Svaka od ovih igrica ima zaseban interfejs (dosta nalik interfejsu za obijanje iz originala), a većina zahteva brzinu i spretnost.

Naravno, tvorci ove igre nisu zaboravili ni na mogućnost povezivanja GBA sa GameCubeom. Naime, vaš napredak u GameCube verziji igre će otključati neke bonus misije (ukupno ih ima pet), a postoji i neka vrsta kooperativnog moda ukoliko se ove dve konzole povežu.

Kao pto smo već pomenuli, grafika je jednostavno savršena i korisi sve mogućnos... GBA pruža. Jedina mana koja se može ... ovoj igri jeste zvuk, tačnije muzika. Sam... nisu loše, ali posle nekog vremena poč... se ponavljaju, što će pre ili kasnije dov... toga da poželite da ih isključite.

Sve u svemu, ukoliko volite Splinter ... nemojte propustiti da isprobate kako ... funkcioniše na GBA konzoli. Tvorci ove ... je su zaista uradili gotovo sve da ... omoguće isti onaj užitak koji ste imali i ... i uspeh je neizbežan. Duh igre je u pot... ti sačuvan, a to je ono što je ipak najv... celoj priči...

**bonus IGROMER** — Izdavač: Ubi Soft | Žanr: Akcija | Medij: ...

| | | |
|---|---|---|
| • 1 igrač | | |
| **KONZOLE** | | |
| • PS2 | X | |
| • GC | X | |
| • X BOX | X | |
| • GBA | ✓ | |
| • PSONE | X | |
| **OCENE** | | |
| GRAFIKA | 10 | |
| ZVUK | 6 | |
| IGRIVOST | 9 | |
| TRAJNOST | 8 | |
| UKUP... | | 90% |

# bonus

# NABAVITE STARE BROJEVE !

1 – [illegible] din
2 – 100 din
3 – 100 din
4 – 100 din
5 – 100 din
6 – 100 din
7 – 100 din
8 – 100 din
9 – 100 din
10 – 100 din
11 – [illegible] din
12 – 110 din
13 – 110 din
14 – 130 din
15 – 130 din
16 – 130 din
17 – 130 din
18 – 130 din
19 – 130 din
20 – 150 din
21 – [illegible] din
22 – 150 din
23 – 150 din
24 – 150 din
25 – 150 din
26 – 150 din
27 – 150 din
28 – 200 din
29 – 200 din
30 – 200 din
31 – [illegible] din
32 – 200 din
33 – 200 din

*Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!*

# PRETPLATITE SE NA bonus

*Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.*

## NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!










**3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!**
**6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!**
**11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!**

*telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36*

**Sve informacije mozete pogledati i na sajtu**
**www.bonus.co.yu**

# POKEMON SAPPHIRE

**Još od kako su prvi put ugledala svetlost dana, simpatična stvorenjca po imenu Pokemoni dostigla s neverovatnu popularnost kod igrača širom sveta. A kako ih i ne bismo voleli kad su tako slatki?**

Čak i ako zanemarimo neverovatnu histeriju koju su Pokemoni izazvali, pa i činjenicu da predstavljaju neku vrstu mašine za zgrtanje novca, moramo priznati da su sve igre koje su se do sada pojavile s njima uglavnom bile veoma solidni RPG-ovi. Ispod te slatke, detinjaste maske i vizuelne privlačnosti krio se prilično kompleksan i dubok sistem koji je donosio sate kvalitetnog gameplaya. Ništa drugačije nije ni sada...

Svim ljubiteljima Pokemona sve će već biti dobro poznato. U ulozi ste mladog trenera Pokemona koji želi da postane šampion Pokemon lige. Ponovo treba da proputujete svet,a cilj vam je da sakupite osam posebnih bedževa kako biste ušli u ligu. Ponovo treba da izazovete osam drugih trenera kako biste od njih dobili te bedževe, samo su sada oni znatno teži nego ranije. Ponovo morate dosta trenirati da biste to postigli i ponovo treba ubiti gomile zlotvora koji će vam se naći na putu. I konačno, ponovo imate jedan jedini i najvažniji zadatak - da ih sakupite sve!

Ovoga puta vaša avantura će se odvijati u zemlji po imenu Hoenn. Pored nove lokacije, ipak, naravno, najveća novost koju ova igra donosi jesu novi Pokemoni. Njih ima zaista dosta, sa sve novim moćima koje će im biti dostupne, te je pred nama zaista novo iskustvo. Istina, neki od njih su na neki način reciklirani, tačnije blago promenjeni stari Pokemoni, ali to ne umanjuje doživljaj. Tu su i neki stari poznanici bez kojih se jednostavno ne može, na primer, Pikachu, Marill, Magikarp ili Alakazam, ali većina stvorenjaca je nova, a mislim da je dovoljno samo reći da ih ima čak 200! A kao i ranije, da biste ih dobili sve, morate se menjati s drugim igračima ili nabaviti i Pokemon Ruby (zamišljeno je da ova dva izdanja idu u paru).

Jedna od novosti koje nam ova igra donosi jeste mogućnost bitaka ''dva na dva''. Tačnije, vaša dva Pokemona se mogu sukobiti sa dva protivnička. Naravno, ovo unosi dodatnu stratešku dimenziju jer morate brinuti o tome da odaberete dva mezimčeta koja će imati komplementarne moći i tako dobro funkcionisati kao tim. Pored toga, tu su i drugi ''začini'' koji će vam ulepšati avanturu - zagonetke, sjajne borbe i naravno, obilje Pokemona koje treba nahvatati. Logično, sve ovo vam pruža i zaista mnogo, mnogo sati igre. Iako se sama glavna priča može završiti za 30 do 40 sati, ukoliko želite da obavite i sve sporedne questove i da nahvatate sva moguća stvorenjca, ni sto sati vam neće biti dovoljno.

Još jedna veoma zanimljiva novost jeste mogućnost izgradnje baze. Naime, vi možete (kada ispunite određene uslove) napraviti ta štab koji možete dekorisati po svojoj volji. To znači da možete odabrati nameštaj, sta biljke, ukrasiti sve to ornamentima ili poste- ma i slično.

Pored svega ovoga, i grafika je unapređena u odnosu na ranija izdanja. Mora se priznati da postoje mnoge igre za GBA koje izgleda bolje, ali to nikako ne znači da Pokemon Sapphire ima lošu grafiku. Sve je to dosta na crtanom filmu, animacije su glatke i generalno veoma dobre. Zvuk je takođe bolji nego ran- je. Muzika nije ništa posebno, ali nije napadna i daleko je od toga da će vas iritirati. Glaso nisu loši, mada bi bilo bolje da su nešto sli onima iz crtaća.

Sve u svemu, pravi fanovi Pokemona ne smeju sebi dopustiti da zaobiđu Pokemon Sapphire. Ova igra ima sve ono što karakter Pokemon franšizu u celini, a pri tom unos dosta poboljšanja. S druge strane, ako nis ranije voleli Pokemone, ovo ostvarenje va nikako neće promeniti mišljenje. Sve u svemu to su isti oni dobri stari Pokemoni na koje sm navikli... I ponovo ih treba sakupiti sve!

**bonus IGROMER** — Izdavač: Nintendo | Žanr:RPG | Medij: ke

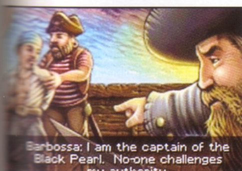
• 1- 4 igrača

| KONZOLE | |
|---|---|
| • PS2 | ☒ |
| • GC | ☒ |
| • X BOX | ☒ |
| • GBA | ✓ |
| • PSONE | ☒ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 8 |
| ZVUK | 7 |
| IGRIVOST | 10 |
| TRAJNOST | 9 |
| UKUPNO | 85% |

# PIRATES OF THE CARIBBEAN

**Ovih dana i u našim bioskopima možete pogledati novi Diznijev film, Pirates of the Caribbean. Otprilike u isto vreme s filmom pojavila se i istoimena igra u izdanju TDK Mediactivea. Pa pogledajmo šta nam ona nudi...**














Prva stvar koju moramo napomenuti u vezi s ovom igrom jeste da ona nema gotovo nikakve veze s filmom, osim što se u njoj pojavljuju likovi s istim imenima.

U pitanju je akciona igra, međutim sa izometričkom perspektivom koja više podseća na role-playing igre kao što je na primer The Legend of Zelda. Na većini nivoa zadatak vam je da pronađete blago koje se tu negde krije, obično u nekom delu sela ili džungle. Vi ste u ulozi Jacka Sparrowa, pirata koji može da čini razne stvari - da se šećka okolo, ali i da skače i pentra se kako bi dostigao uzvišene delove nivoa. Ukoliko pri tom on privuče na sebe pažnju drugog gusara, engleskog vojnika ili pak neke životinje, automatski će izvaditi svoj mač. Borba mačevima je kranje jednostavna - praktično sve što treba da uradite jeste da neprekidno pritiskate A, dok ne pobedite neprijatelja. Postoje samo dve vrste napada - brz i slab napad i spor i jak udarac. Sve je ovo dodatno otežano problemima s kolizijom, tako da često nećete znati da li ste pogodili ili promašili protivnika. Naravno, na nivoima ćete nalaziti i brojne lekarije kao i nova, bolja oružja (uključujući i puške). Osnovni Jackov zadatak (i to je ujedno i sva priča ove igre) jeste da sakupi dovoljno bogatstvo kako bi mogao da povede napad protiv zlog kapetana Barbosse i njegove bande nemrtvih. Iako je igra određena kao akciona avantura, veći akcenat je stavljen na avanturističke elemente - dakle, na istraživanje lokacija i sakupljanje predmeta. Moramo napomenuti da su nivoi prilično veliki, ali i potpuno linearni, a zagonetke su isuviše retke.

Otprilike na svaka dva ili tri nivoa dobijate mogućnost da plovite gusarskim brodom do novog ostrva. Na tom putu se možete sukobiti s drugim brodovima i skupljati blago (uglavnom iz burića koji plutaju po vodi). Pomorske borbe se uglavnom svode na napucavanje topovima - morate da pažljivo nacil-jate i zatim da odredite koliko snažno želite da vaš top opali.

Glavni problem ove igre jeste njen izgled. Grafika jeste generalno dobra, ali okoliš je isuviše jednoličan, nema dovoljno raznolikosti boja, arhitektonski objekti su isuviše pojednostavljeni. Situacija je nešto bolja kada ste na moru jer ima dosta različitih objekata koji plivaju po vodi. Međuanimacije su zato sjajne - rađene su u stripovskom stilu i daju igri neophodni šmek. Specijalni efekti su takođe odlični. što se tiče zvuka, moglo bi se reći reći da je to najbolja stvar u Pirates of the Caribbean. Muzika se odlično uklapa u opštu atmosferu, a zvuci koje ispuštaju vaši protivnici su veoma zabavni.

Još jedna mana koju moramo pomenuti jeste činjenica da je ova igra previše kratka. Nema nikakvih tajni, bonus nivoa niti multiplayera, te o ponovnom igranju nema ni govora.

Ovo je zaista mogla biti sjajna i veoma zabavna igra, ali deluje kao da jednostavno nije dorađena do kraja. Osnovna ideja je odlična, ali linearnost i jednoličnost nivoa dovodi do brzog zasićenja, a nedovoljno razrađene borbe nimalo ne pomažu u tome. Postoji svega nekoliko stvari koje možete raditi u igri i one se uvek odvijaju na isti način, te vam dosada ne gine. Šteta, zaista šteta...

**bonus IGROMER** — Izdavač: TDK Mediactive | Žanr: Akciona Avantura | Medij: kertridž

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | X | GRAFIKA | 6 | 60% |
| | • GC | X | ZVUK | 9 | |
| | • X BOX | X | IGRIVOST | 5 | |
| | • GBA | ✓ | TRAJNOST | 1 | |
| | • PSONE | X | | | |

# ISTORIJA KONZOLA

## 3. DEO

Lagano smo stigli i do nečega što bismo mogli nazvati početkom nove ere u istoriji razvoja kućnih igračkih konzola. Naime, Nintendo je napravio jedan smeo istorijski korak - pojavio se NES i označio jedno novo doba...

# Vladavina Nintenda

## Japanci osvajaju

Trenutak ulaska kompanije za proizvodnju igračaka Nintendo na tržište konzola bio je veoma rizičan korak. Međutim, taj rizik se i te kako isplatio jer je Nintendo postao jedna od najpoznatijih kompanija svih vremena i jedan od najvećih proizvođača konzola i igara za njih. Prvi koraci koje je ova firma napravila na ovom polju bili su vezani za zabavni softver - naime Nintendo je proizvodio igre kao što su Donkey Kong i Mario Bros i prodavao prava na njih raznim proizvođačima konzola (Colecovision, na primer). Međutim, u jednom trenutku, čelnici ove kompanije su napravili odlučujući korak - rešili su da Nintendo treba da ima i svoju konzolu. Tako se 1984. godine u Japanu pojavila Nintendova konzola po imenu Nintendo



Nintendo Famicom 1985

Famicom (FAMily COMputer). Zahvaljujući sjajnim specifikacijama i kvalitetnim igrama ubrzo je postao veoma popularan i u Japanu je prodat u 2.5 miliona primeraka tokom prve godine. Tada su čelnici Nintenda počeli da razmišljaju i o proboju na američko tržište. Počeli su brojni neuspešni pregovori s raznim kompanijama, da bi na kraju Nintendo odlučio da sam izda ovaj sistem 1985. I to se i desilo, s tim što je u Americi ova konzola izašla pod imenom Nintendo Entertainment System (NES) i što je izbačena na tržište nešto kasnije nego što je to planirano - u februaru 1986. godine. Inače, Famicom/NES je koristio 8-bitni procesor Motorola 6502 na 1.79 MHz, imao je 2 kb RAM-a i 2 kb video RAM-a, podržavao je rezoluciju od 256x240 i 16 boja, a cena mu je bila 199 dolara. Na kraju se kockanje kompanije Nintendo potpuno isplatilo - NES je prodat u preko 62 miliona primeraka, a igre za njega u oko 500 miliona


NES 1986

kopija i postao je najpopularniji sistem za igranje tog vremena.

Tokom 1985. godine konzole su u Americi maltene izumrle. Japan je za to vreme tresla Famicom groznica. Ipak, osnovni problem bio je u tome što je proizvodnja igračkih medija bila veoma skupa. Samim tim su igre bile nedostupne onima s manjim prihodima, te je Nintendo odlučio da odgovori zahtevima igrača. Taj odgovor je bilo izdavanje igara na diskovima, što je bilo znatno jeftinije rešenje od kertridža. Tako je nastao Famicom Disk System. Pored niske cene, ovaj sistem je imao još jednu veliku prednost - sadržaj diska se lako mogao menjati, koliko god puta to želite. Prva igra koja se pojavila na ovom mediju bila je ni manje ni više nego - The Legend of Zelda. Prodaja je išla dobro, međutim, nije ispunila Nintendova očekivanja. Godine 1988. Disk System čak je i potpuno povučen iz prodaje zbog ilegalnog kopiranja diskova, a nikada se nije pojavio van Japana.

Godine 1986. u Japanu Sharp je izbacio na tržište Twin Famicom, licenciran od strane Nintenda. To je zapravo bila kombinacija Famicoma i Famicom Disk Systema u zanimljivoj ružičastoj kutiji (kasnije je izbačena i crna varijanta). Konzola je bila relativno uspešna, ali je potpuno povučena s tržišta 1988. kada je Nintendo povukao sve sisteme koji su koristili diskove zbog piraterije.


Twin Famicom 1986

## A za to vreme u Evropi...

Iako je Japan na neki način postao centar zbivanja kada je reč o igračkim konzolama, ni Evropljani nisu spavali. Naime, engleska kompanija Amstrad je izbacila na tržište konzolu po imenu GX 4000, koju je pre svega karakterisao neobičan dizajn - podsećala je na svemirski brod. Zapravo, u pitanju je bio modifikovan CPC6128+ kompjuter, što je omogućilo ovom sistemu kompatibilnost sa CPC+ softverom. Koristila je 8-bitni Zilog Z80A procesor na 4 MHz, podržavala je rezoluciju od 160x200 do 640x200 i 32 boje na ekranu, imala je 64k RAM-a, a cena joj je bila 99 funti. Nažalost, ova konzola nikada nije postigla zapažen uspeh. štaviše, već nakon prvih nekoliko nedelja, Amstrad je morao drastično da spusti cene, a u mnogim britanskim časopisima ova konzola je ocenjivana kao ``promašaj godine``, ``najgora konzola ikada`` i slično. Nakon propasti sa ovim sistemom, kompanija Amstrad je u potpunosti obustavila sve svoje aktivnosti vezane za digitalnu zabavu.


Amstrad GX 4000 1986


SMS 1986



Fantasy Zone 2




## Ni Sega i Atari ne spavaju

S druge strane, komanija Sega je pokušala da nadmaši Nintendo, izbacivši konzolu Sega Mark III, godine 1984. Sistem je imao bolje karakteristike od Famicoma, a igre su dolazile u dva formata - kao standardni kertridži i u takozvanom ``Sega Game Card`` formatu (dosta jeftiniji). Pored toga, Sega je izbacila na tržište i 3D naočare koje su se mogle koristiti uz neke od njihovih igara. Kada je Nintendo 1986. izdao NES u Americi, ni Sega nije sedela skrštenih ruku. Naime, ova kompanija je redizajnirala Mark III i promenila mu ime u Sega Master System. Konzola se pojavila tri meseca nakon NES-a. Ipak, loš marketing i određena ograničenja softvera učinili su svoje i SMS nikada nije nadmašio svog konkurenta. Tome je doprinela i Nintendova stroga politika, tačnije nedozvoljavanje kompanijama koje su pravile igre za NES da proizvode igre za bilo kog drugog proizvođača konzola. Tako je Sega bila primorana da koristi igre nekih slabijih razvojnih timova ili da ih pravi sama. Ovo poslednje je dovelo do nastanka nekih od najboljih Seginih igara, među kojima je i Phantasy Star serijal. Ipak, iako nikada nije dostigao popularnost NES-a u Americi, SMS je postigao priličnu slavu u Britaniji i Brazilu gde su se igre za ovaj sistem pravile sve do kasnih devedesetih. Inače, konzola je koristila 8-bitni Zilog Z-80 procesor na 3.58 MHz, sa 64 K RAM-a, podržavala je rezoluciju od 256x226 i 32 boje na ekranu, a cena joj je bila 200 dolara. Takođe ju je krasila jedna zanimljivost - uz Sega Master System dolazila je i ugrađena ``skrivena`` igra. Ukoliko biste uključili konzolu bez kertridža i ukucali određenu kombinaciju dugmića, pojavljivala se igrica u kojoj vam je zadatak bio da provedete zmijicu kroz niz lavirinata.

Sve ovo vreme ni Atari nije sedeo skrštenih ruku. Atari 7800 Pro System je dizajniran još 1983. godine, ali zbog krize konzola u Americi nije izbačen na tržište. Onda je 1986. Nintendo oživeo igračku industriju i Atari 7800 se pojavio kao još jedan pokušaj da se NES skine s trona. Konzola je koristila 8-bitni Motorola 6502C procesor na 1.79 Mhz, 4K RAM-a, podržavala je rezoluciju od 320x200, 16 boja na ekranu, a cena joj je bila 140 dolara. Ipak, zbog svih onih okolnosti koje smo pomenuli kada smo govorili o Sega Master Systemu, ni ova konzola se nije baš najbolje provela. Možda bi stvari bile i drugačije da je Atari 7800 izdat kada je i napravljen, ali ne vredi sada mnogo nagađati. Nova konzola jednostavno nije imala nove igre i usledila je neizbežna propast, 1989. godine.


ATARI 7800 1986

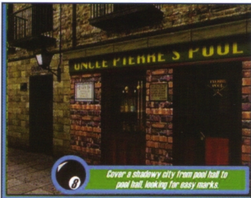
## Početak 16-bitne ere

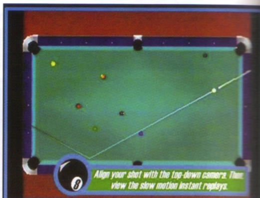
U oktobru 1987. došlo je do nove revolucije u svetu konzola. U Japanu je NEC izdao prvi 16-bitni kućni sistem za zabavu. PC Engine je svakako predstavljao korak ka novoj generaciji konzola, imao je sjajne specifikacije, a igre su dolazile na specijalnom mediju po imenu HuCards. Sistem je koristio dva 8-bitna HuC6280 procesora na 3.16 Mhz, sa 8Kb RAM-a i 64 Kb video RAM-a, podržavao je rezoluciju od 320x256, 256 boja, a cena mu je bila 199 dolara. Nova konzola je postigla veliki uspeh u Japanu, i ubrzo je nadmašila i do tada neprikosnoveni Famicom, naročito zbog svojih neverovatnih grafičkih mogućnosti. Dve godine kasnije, čelnici NEC-a su odlučili da prošire tržište. Tako je ovaj sistem izdat u Americi pod imenom Turbografx-16. Istovremeno, izdat je i dodatak po imenu Turbografx CD koji je, pogađate, omogućio da ova konzola koristi igre sa CD-ova. Sve ovo do sada zvuči sjajno, međutim, kako onda objasniti činjenicu da je ovaj sistem u Americi prošao gotovo neprimećeno? Najveći propust njegovih tvoraca i najbolji odgovor na ovo pitanje bila je neverovatno loša marketinška kampanja. Sega i Nintendo su se bukvalno reklamirali na sve strane, a momci iz NEC-a su verovatno mislili da je kvalitet njihovog proizvoda dovoljan da se on dobro proda. Tako je Turbografx-16 potpuno propao u Americi, ali je na istoku ostao popularan još dugo, dugo. I pored ovog neuspeha u SAD, ova konzola je najavila početak nove ere, tačnije dolazak nove generacije konzola. Iako mnogi tvrde da ovo nije bio pravi 16-bitni sistem, on je najavio tu mogućnost i već 1988. će se pojaviti i prva stvarno 16-bitna konzola, Sega Megadrive. Ali o tome čitajte u sledećem

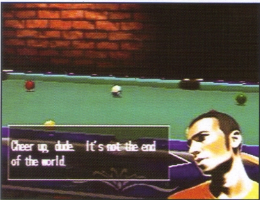

Turbografx-16 1986

# POOL HUSTLER



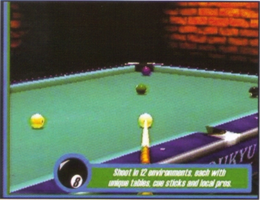











Do sada je na raznim platformama bilo zaista mnogo pokušaja da se bilijar prenese u video igru, ali su gotovo svi rezultirali lošim ostvarenjima. Ova sjajna, nazovimo je "društvena" igra, se krajem devetnestog i početkom dvadesetog veka praktikovala gotovo isključivo u aristokratskim domovima. Bila je to igra džentlmena koja se vremenom pretvorila u igru propalica koji za pare naivnima nabijaju komplekse u lokalnim rupama od lokala. Pool Hustler je jedna od retkih igara koja vam dozvoljava da u potpunosti osetite čari bilijara, naravno počevši od pomenutih prčvara, pa sve do same elite sa kojom se igra u veoooma velike iznose. U pitanju je prilično vremešno ostvarenje koje se iz meni nikada jasnih razloga nije najsrećnije plasiralo na tržištu video igara. Pošto sam ja lično veliki ljubitelj bilijara, isprobao sam zaista mnoštvo igara na tu temu i ni jedna nije mogla prevazići Pool Hustler-a.

Posle kraćeg introa otvara vam se mnoštvo lepo organizovanih opcija. Jedna od bitnih stavki je škola bilijara koja sadrži sva PROFI (dakle ne ona ulična po kojima u Beogradu svi igraju...) pravila igre. Tu će svi oni koji to nisu znali, naučiti da se NE UBACUJE u rupu protivnička kugla ako se pogodi direktno (to se računa kao faul), da se bela MOŽE pomerati levo-desno i unazad prilikom izvođenja sa centra, da se rupa u koju se ubacuje crna na kraju SLOBODNO BIRA pre svakog poteza itd. Dakle, iako mnogi od vas ovo sada čitaju sa nevericom, to su profi pravila i po njima se u ovoj igri igra. Tačka. Pored toga u ovom "školskom" modu možete isprobati i neke cake, trikove i tome slično sve u svemu - veoma korisno. Od svih modova igranja dakako je najinteresantniji Story mod koji u stvari predstavlja kampanju. Svoju karijeru kao igrač bilijara započinjete u nekom lokalnom ćumezu sa "svega" trista dolara u džepu. Kada se upoznate sa svojim protivnikom možete odrediti ulog (bolje što više, ako pobedite - više ste zaradili, a ako izgubite tako i tako morate igrati iz početlka). Prva stvar koja pada u oči je za ono, a isto tako i ovo vreme, sjajna grafika. Čoja izgleda veoma prirodno, što takođe važi i za kugle. Poučeni iskustvom iz drugih simulacija bilijara, autori ove igre su izostavili na ekranu samog igrača, tako da štapovi praktično lebde u vazduhu. Iako će vam to možda u početku biti malo čudno, navići ćete se i uopšte vam neće smetati. U toku igre vaš protivnik će sa vama komunicirati i ponekad vam nuditi opkladu oko nekog konkretnog poteza, a na vama je da odlučite da li ćete to prihvatiti ili ne. Pobedom prelazite na "sledeći nivo", koji podrazumeva novu salu u kojoj igrate i, naravno, novog protivnika. Svaki od njih je na svoj način interesantan, počevši od prvog Joa koji je u stvari prepotentna budala iz predgrađa, preko jedne vrlo šarmantne dame ("Zar nisi znao da su dva od tri najbolja svetska igrača bilijara - žene?"), starog crnca (koji u bukvanom smislu živi u jazbini, a ne kući), do elitne sale Roberta i njegovog oca, majstora bilijara. Muzika je sjajna, različita za svaki nivo i gradi jednu specifičnu, izvanrednu atmosferu. Postoji nekoliko pogleda koje u igri možete koristiti, precizno odrediti jačinu udarca, ugao štapa, tačno mesto na beloj kugli koje štapom gađate (ako vam treba felš), a svakim prelaskom igre dobijate novi, naravno bolji štap.

Iako bilijar baš i nije uobičajena, bolje rečeno česta tema za pravljenje video igara, Pool Hustler je nesumnjivo njeno do sada najbolje ostvarenje. Ovo je igra kojoj ćete se više puta vraćati, koja ne može lako da vam dosadi. Iskreno preporučujem Pool Hustler svim ljubiteljima ovog kvazi sporta.

# BLOODY ROAR II: THE NEW BREED

























Aaaaah... Tuče, tuče, tuče... Milina! Raj na zemlji i prava stvar za "druženje" sa saplemenicima "Sonaši" klana. A izbor je tako širok. Tu su 2D pegle, 3D pegle, pegle koje izgledaju kao da su 3D a nisu i obrnuto. A svaka nudi nešto drugo da vam obogati utisak. Šta je ovu izdvajalo od ostalih koje su se igrale tokom vremena? Šta je razlikuje od ostalih koje su se igrale u dato vreme (leto '99.)? Sećam se da je to bila sezona Tekken-a i da je Street Fighter serijal već lagano bio na koncu svoje popularnosti, ali da je Roar 2 iako nije imao istorijsko zaleđe kao igre iz ova dva serijala, zato imao "kick-ass" grafiku, odličan kombo sistem i igrivost koja je plenila sve - bez obzira da li su novajlije ili iskusni lisci kada su borilačke igre u pitanju.

Nastavak je uneo neka osveženja, posebno na polju grafike, ali da krenem redom... Krajem prvog nastavka, "Tylon" korporacija je uništena, a bog'me BAŠ je ona bila odgovorna za kreaciju Zoantropa (Zoanthropes), genetski "čačkanih" ljudi, koji dobijaju svojstva pojedine životinje i mogućnost da se "morfuju" u datu životinju/zver/insekta kada se dovoljno "iziritiraju" ili kada "podele dovoljno šamara"... Dakle, Zoantropi su sačinili "andergraund" organizaciju kako bi uspeli da povrate svoje dostojanstvo. Bojeći se superiornijih stvorenja, prosečni ljudi u paranoji pokušavaju da ih eliminišu, što prouzrokuje izbijanje malih ratova na sve strane. Stvara se ZLF (Zoanthrop Liberation Front) koji se bori protiv "disidenata" zoantropa, ljudi i svih ostalih (ostalih... KOJIH ostalih? prim.aut.). Znači - koju god stranu da izaberete, morate da eliminišete "one druge".

Tu su neki stari likovi (četiri lika, da budem precizniji) i sedam novih, sa unikatnim izgledom, sposobnostima i potezima (Dženi šišmiš, Busuzima kameleon, Stan insekt i Bakuryu krtica su samo pojedini od njih). Tu je Arkadni mod - uzmeš jednog baću, obično najsimpatičnijeg, počneš da se lomataš i shvatiš da ima 10 kompjuterskih protivnika + jedan za sam kraj. Tu je prisutan i Story (poreklo svakog lika i priča o njegovim neprijateljima i saveznicima), zatim tu ima i Survival-a (jedan health bar i deset mangala za PRAKLJAČENJE). Ono što je bilo posebno kul za ono vreme je Watch mod koji predstavlja duel između dva kompjutera, a bio je koristan za otkrivanje ubistvenih kombinacija i slabih tačaka kompjuterskih protivnika. Tu je i Custom - da se malo zezate - menjate izgled igrača i tako "obogatite" iskustvo igre sa kompanjonom (Versus ili Vs.).

Što se tiče same borbe - tu se videla sidestep opcija u punom sjaju, zatim "žongliranje" neprijatelja, kao i Beast mod (pre se zvao Rage). Sajdstep valjda već svi znate šta je, žongliranje je samo po sebi jasno, a Beast je - logično, najinteresantniji jer je to taj FENOMENALNI momenat kada prestajete da budete čovek i budite zver u sebi.

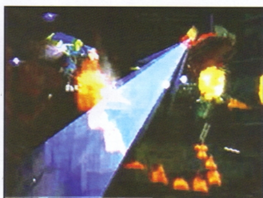
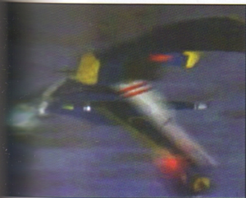
Likovi su odlično animirani, pokreti fluidni, a sve "pršti" od svetlosnih efekata (razmena šamara, kombinacije, blokovi, morfovanje). Odziv na komande je isto poboljšan, a zvuk je znatno unapređen u odnosu na prethodnika. Još jednom apelujem zbog premalo mesta, ali šta da se radi - i ja nekad moram da se "žrtvujem" zara'r sveopšteg dobra...

Ako ste voleli stari dobri Teken, Mortal, Fajting Vajpers i sve ostale dvo i trodimenzionalne pegle, cenim da će vam i ova biti dopadljiva. Ostaje vam samo da probate da nađete ZVER u sebi...

# EINHANDER





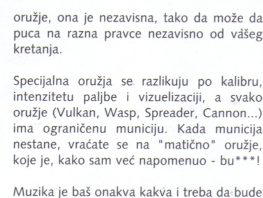

Koji je bolji način da zaboravim tugu za okončanjem jednog velikog serijala, do - da vam skrenem pažnju na jednu igru sličnog tipa, vanserijskog kvaliteta i veoma interesantnu po jednoj bitnoj činjenici - firma koja je igru kreirala nije imala apsolutno nikakvo iskustvo u datom žanru, napravila je igru koja je svima poslužila kao uzor i primer kako se pravi kvalitetna pucačina...

Reč je o Squeresoft-ovom Einhander-u, igri koja je inkasirala velike novce i zapanjila publiku pojedinim inovacijama. Naime, nakon velikog uspeha u RPG branši, programeri Square-ta su odlučili da "odmore mozak" i naprave jednu "laganu igricu", i da vide kako bi tu prošli... Šta se desilo?

Prvo su uzeli sve igre pomenutog žanra i analizirali ih, kako bi utvrdili šta tu valja, a šta tu nedostaje. Prva inovacija koju su odlučili da uvedu je - korišćenje poligona umesto sprajtova, što je veoma atipično za dato vreme (godine 1998. kada se igra pojavila).

Mislim, Skverov trejdmark je od vazda bila grafika i mnogi su mislili da će ista biti odlična, ali ono što su Skverovci postigli da "sočine" - to stvarno niko nije očekivao. Igra je predstavljala malo umetničko delo, trošeći efekte koji su bili do tada nezapamćeni, koristeći 3D poligone na 2D prerenderovanoj podlozi. Ono što je takođe bilo neverovatno je - količina objekata na ekranu, a bez da se uticalo na opadanje broja frejmova u sekundi. U stvari, u globalu grafički gledano, još od prve animacije koja vas uvodi u igru, pa preko svih nivoa i izgleda neprijatelja i Boss-ova (i njihovih "dezintegrišućih" smrti) igra je predstavljala jedno "čudo u malom" i "savršenstvno silikonske umetnosti".

Kako je igra dobila tako čudno ime? Pa, na švapskom Einhander znači "jednoruki", a jedna ruka je najveća inovacija koja je uvedena - pored standardnog pucanja, koje je bledo (posebno pred Boss-ovima), tu je ta "nezavisna ruka" koja služi da bi se sa neprijatelja koji su "ćao" uzme ekstra oružje. Pored toga što ruka služi da "marne" dato



oružje, ona je nezavisna, tako da može da puca na razna pravce nezavisno od vašeg kretanja.

Specijalna oružja se razlikuju po kalibru, intenzitetu paljbe i vizuelizaciji, a svako oružje (Vulkan, Wasp, Spreader, Cannon...) ima ograničenu municiju. Kada municija nestane, vraćate se na "matično" oružje, koje je, kako sam već napomenuo - bu***!

Muzika je baš onakva kakva i treba da bude - ubacuje u fazon i doprinosi atmosferi, ali nije preterano glasna ili intenzivna, kako ne bi ubila zvučne efekte koji su odlični. Svako oružje ima specifičan i prepoznatljiv zvuk, a na sve strane se čuju razne eksplozije, kao i pozadinski efekti...

Postoji i mogućnost biranja nivoa težine (tri nivoa), a isti magični broj se ponovo javlja kada je izbor brodova u pitanju. U pitanju su dva tipa letelice Endymion i jedan iz Astraea serije, pa vi vidite koji vam "leži".

Postoji još brdo stvari koje bih vam rekao na datu temu, al' smo, zbog pomanjkanja adekvatnog materijala bili prinuđeni da "umanjimo" broj strana predviđen za ovaj retro. Ipak, svim igračima (čak i onima koji ne vole pucačine ovog tipa) je najtoplije preporučujem. Zašto? Odigrajte nivo-dva i ako vas igra ne "kupi" - slobodno me iskritikujte kod Lakića... Uživajte!

# Pobednik

**Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.**

## 1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Iskoristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobiçete odgovarajuçu ‰ifru koja çe vam omoguçiti da u svoj mobilni aparat ubacite nove igre. Ovu sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

## abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

## def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku sa aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

## ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

**Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.**

## POBEDNIKOV ŠIFARNIK

### PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
WORLD WAR 2: IWO JIMA
OPERATION FLASHPOINT
DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
MYTH 3: THE WOLF AGE
HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
EVOLUTION 2
CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
COMANCHE
COMBAT
KILLER TANK
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
GOTHIC
S.W.I.N.E.
EMPIRE EARTH
KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
F-16 MULTIROLE FIGHTER
MOTORACER 3
AQUANOX
ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
SUDDEN STRIKE FOREVER
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAG-
GHOST RECON
STAR TREK: ARMADA 2
PROJECT EDEN
EUROPA UNIVERSALIS II
ASTROROCK 2000
MATT HOFFMAN'S PRO BMX
SETTLERS IV: MISSION PACK
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

### PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
BATMAN & ROBIN
THEME PARK WORLD
EXTREME
RESIDENT EVIL
TEKKEN 3
WCW BACKSTAGE ASSAULT
COOL BOARDERS 3
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
FINAL FANTASY IX
ARMORED CORE
WAKE BOARDING
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
SUPERCROSS 2001
MANAGER 2001
AGE OF SAIL 2
WARLORDS 3
BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
RAMPAGE WORLD TOUR
ROAD RASH JAILBREAK
DINOSAUR
BREATH OF FIRE 3
BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

### PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
HALF-LIFE
TWISTED METAL BLACK
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
DYNASTY WARRIORS 3
EVOLUTION
DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
GRAN TURISMO 3: A-SPEC
BATMAN: VENGEANCE
SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
EVIL TWIN
JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
DARK SUMMIT
THE SIMPSONS: ROAD RAGE
METAL GEAR SOLID 2
NHL HITZ 20-02
DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
PRO EVOLUTION SOCCER
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
TSUGUNAI: ATONEMENT
GT CONCEPT 2001 TOKYO
GIANTS: CITIZEN KABUTO
DROPSHIP
WIPEOUT FUSION
SOUL REAVER 2
ONI
UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

### GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

### GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

# 041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

# SILENT HILL 2

## DOLAZAK U SILENT HILL:

Igra počinje sa filmom. Posle ovih scena uzmite mapu iz njegovog automobila. Postoji samo jedan put, a to je niz stepenice, na prašnjavi put koji vodi u Silent Hill. Posle malo lakog trčanja, doći ćete do bunara sa vaše desne strane sa SAVE POINT-om. Posle toga pređite kapiju, uđite na groblje gde ćete se sresti sa Anđelom. Posle jednog vrlo čudnog razgovora sa njom, nastavite pravo kroz još nekoliko kapija. Nastavite da pratite put (ako je ovo drugi put da igrate SH2, sa vaše desne strane ćete naći skrivenu motornu testeru među naslaganim deblima) sve dok ne dođete do vrata. Prođite kroz njih i nastavite dalje putem u Silent Hill.



Izašli ste na Sanders ulucu. Ka istoku je ćorsokak, a preko puta ulice je cvećara. Istočno od cvećare se nalazi sto sa FIRST AID KIT (Prvom pomoći) koji ćete naravno uzeti i nastaviti dalje, na zapad. Kada budete stigli do raskršća Sanders i Lindsey ulice, primetićete krvavi trag koji vodi severno, uz Lindsey ulicu i učiniće vam se da ste videli nešto. Pre nego krenete uz ulicu, idite na jug da pokupite HEALTH DRINK sa stepenica zgrade sa zapadne strane ulice. Pošto ne možete da nastavite zapadno niz Sanders ulicu, krenite severno uz Lindsey. Na zapadnoj strani ulice se ne nalazi ništa značajno sem kuća koje nigde ne vode. Istočna strana ulice ima HEALTH DRINK tik ispred garažnih vrata pre Vachss ulice. Pre nego nastavite tim putem, pređite ulicu i pročitajte natpis na čudnom spomeniku u dvorištu jedne kuće. On glasi:

**Remains of ___Swamp. The ___ers of land surround__**
**__is monument was originally swamp, but was later fil__**
**Fr___ng ago t___s nicknamed Blood Swamp because the ___ers**
**poured the wat__ __sed to wash the ex___ols in here.**
**Perhaps it's fo____ that many pe___m to have s___ ___n the area.**

Još uvek ne znamo šta to znači, ali imajte ga na umu, za kasnije. Niz Vachss ulicu, stanite kod gradilišta, uđite i tu ćete naći radio. Imate i SAVE point, kao i dva HEALTH DRINKS. Jedan je kod stola a drugi u travi. Istovremeno uzmite i drvenu štanglu, krenite uz putić i u tom trenutku ćete čuti opšte poznati zvuk sa radija. Sa R2 dugmetom priđite stvorenju i ubijte boga u njemu pritiskajući X dugme. Odgledajte filmić, pa izađite odakle ste došli. Videćete još jedan filmić pre nego nastavite dalje.

Vratite se do Lindsey ulice pa skroz nazad do Sanders ul. i idite na zapad. Sa desne strane puta, na stepenicama vam se nalazi HEALTH DRINK. Otiđite do Happy Burger-a i tu isto uzmite FIRST AID KIT pored kante za đubre. Krenite južno ka Neely ulici pa skrenite na zapad u Saul ulicu. Uđite u kamp i pogledajte mapu. Govori vam da treba da idete u Neely-ev Bar, zato put pod noge i pravac u bar. Neely ul. vam blokira put na jug, Saul ul. na zapad (za sada), dok je Harris potpuno blokirana. Krenite severno uz Neely ul. do Chiropractic i Sports Injury Centra, i tu ispod imate FIRST AID KIT. Sada uđite u Neely-ev Bar. Unutra vam se nalazi mapa koju ćete kopirati, a na njoj zaokružite Wood Side Apartment Building i stavite "?" (znak pitanja) na Martin ulicu. Pre nego što izađete na ulicu, primetićete na prozoru poruku "There was a HOLE here. It's gone now". Neobično, a?

Krenite uz Martin ul., uzmite HEALTH DRINK sa vaše desne strane, malo pre Katz ul., pređite je, pa nastavite uz ulicu Martin. Posle kola sa vaše desne se nalazi HEALTH DRINK, kao i jedan mrtvak, naslonjen uz ogradu. Od njega uzmite APARTMENT GATE ključ. Vratite se nazad i krenite na na zapad. Pogledajte na mapu da vidite gde se nalazi Lucky Jade restoran pa otiđite do njega da uzmete HEALTH DRINK i municiju za pištolj pre nego što odete skroz nazad do apartmana. Severni Neely je zatvoren, kao i zapadni Katz, zato pročitajte poruku na zidu: "The door that wakes the darkness, opening into nightmares". I zatvorena vrata pored? Toliko nerazjašnjenih stvari na samom početku! Prosto obožavam ovu igru!



## PART 2: WOOD SIDE APARTMENT BUILDING

Otključajte kapiju i uđite u apartmane. Jednostavno prođite kroz jedina dupla plava vrata u zgradi. Na levom zidu se nalazi mapa za APARTMENT BUILDING, na desno je SAVE point, a pravo ispred vas HEALTH DRINK. Ovde se vrata ne mogu još otvoriti zato idite na 2. sprat. Pre nego što uđete, proverite na mapi gde je soba 205. Vidite? Kada uđete u hodnik gde je soba, potrčite pravo ka njoj i nemojte se boriti ni sa jednim stvorenjem, u protivnom će se svi sručiti na vas. U sobi 205 vam se nalazi FLASHLIGHT (baterijska lampa). Po izlasku iz sobe će vas pojuriti lutkasto stvorenje, zato odmah potrčite uz stepenice na 3. sprat. Iza nekih rešetaka se nalazi ključ, ali taman da ga uzmete devojčica dotrči i šutne ga van vašeg domašaja. Idite do sobe 301 i uzmite PIŠTOLJ!! Konačno! E sad možemo da pričamo!



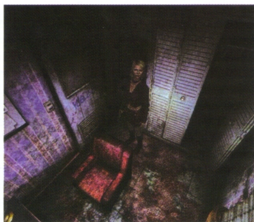
Vratite se na 2. sprat. Iako više ništa ne može da vas iznenadi, primetićete da nema stvorenja. Uđite u sobu odmah na vaše desno i primetićete da je otvor za smeće zapušen. Sada, krenite niz hodnik i čućete uzvik. Idite na sever u sobu 208. Kako se približavate zakrčaće vam radio i videćete neobičnog čoveka kako stoji sa druge strane rešetaka. Neće vam ništa, zato požurite u sobu 208. Iznenađenje!! Neko se baš lepo poigrao sa vlasnikom tog apartmana. No, vi uzmete ključ od sobe 202 sa police i naravno idite u sobu 202. Stvorenja su se vratila, zato opet proverite kako manevrišete kroz gomilu (nema potrebe da se upuštate u borbu).

U sobi 202, u kuhinji, se nalazi HEALTH DRINK. Okolo naokolo lete leptiri, ali ih je i dosta mrtvih na podu. U desnoj sobi se nalazi rupa u zidu. Slobodno zavucite ruku unutra jer dobijate CLOCK KEY! (ključ). Vratite se u sobu 208. Na stolu ćete zateći beležnicu sa sledećom zagonetkom:

**Three needles stand of**
**Three different heights.**
**The fat, the tall and the thin.**
**From slow to fast they**
**Move to the right.**
**Scott rests not on three,**
**But fifteen.**

(VAŽNO: Ova zagonetka može da bude različita u zavisnosti od težine igranja, ali je odgovor uvek isti)

Sada, uđite u levu sobu i videćete stari sat sa natpisom sa strane: "The scars from the past shall remove the nail that stops time." Na

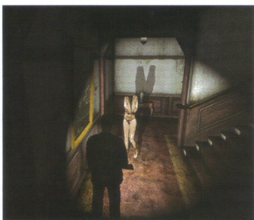


suprotnom zidu su ispisana imena Henry, Mildred, i Scott, svaki sa linijom pored nje. Da li ste provaljivili zagonetku?

CLOCK PUZZLE: Evo kako radi. Scott (Seconds) je u stvari sekundara na satu, zaustavljena na 15 sekundi. Jednostavno, zar ne? Ako je to slučaj, onda mora da je Henry skazaljka za sate, a Mildred za minute. Henry=sati (Hours), Mildred=Minuti (Minutes)! Jel' me pratite? Dobro. Linije na zidu vam govore gde skazaljke treba da pokazuju, i ako ste kreativni i držite sat pored videćete da sat pokazuje...9:10. Otključajte sat sa ključem, namestite skazaljke na 9:10, čućete klik, potom sklonite sat u stranu i ....

Sada smo u sobi 209. Sačuvajte poziciju ako želite, pokupite HEALTH DRINK iz kuhinje, izađite iz sobe kroz plava vrata koja izlaze na stepenište. Idite na 3. sprat, uzmite municiju sa vrha stepeništa, prodite vrata i uđite u sobu 307. Uf! Mali predah, tj. jeziv filmić. Posle toga, uzmite COURTHOUSE ključ iz klozeta, izađite iz te sobe i idite u 303, jer u njoj imate HEALTH DRINK i FIRST AID KIT, moraćete da budete brzi. Znate ...stvorenja. Izađite iz sobe, skrenite levo i naći ćete FIRE ESCAPE ključ na podu. Potom uzmite municiju u vešernici. Krenite onda stepenicama na istočnom kraju, do 1. sprata gde ćete na kraju hodnika uzeti CANNED JUICE. Otključajte dupla vrata i otrčite skroz nazad do prvih duplih vrata.

Vratite se na 2. sprat i bacite canned juice u zapušeni otvor za smeće. Vratite se na 1. sprat, do lobija, izađite u dvorište gde je đubrište i pokupite OLD MAN COIN i obavezno pročitajte članak u novinama, pa se vratite unutra, opet kroz dupla vrata.



Sada možete da prođete kroz vrata koja su pre bila zaključana. Napolju, u dvorištu se nalazi i bazen. Namamite stvorenja unutra, da biste vi sa postolja u sredini bazena uzeli SNAKE COIN. Kad to završite idite do vrata u istočnom delu dvorišta. Idite do sobe 104 da uzmete malo municije. Po izlasku otključajte plava vrata pored, pa potom idite u sobu 101. Unutra ćete naći još malo municije i čućete kako neko povraća ... otvorite vrata na levoj strani sobe i upoznajte našeg novog drugara... Edija!

## BLUE CREEK APARTMENT:

Posle filmića sa Edijem, vratite se na 2. sprat. Na levom kraju sprata, upotrebite Fire Escape ključ na plavim vratima koja vode do druge zgrade, ali pošto je prelaz srušen, moraćete već nekako da predete do BLUE CREEK APARTMENTS. Kad pređete, naći ćete se u novom apartmanu. Odatle prvo izvadite novčanik iz klozetske šolje, a iz njega parče papira na kojoj je napisana nekakva šifra. Ali šta će vam sad to? Udite u sledeću sobu i videćete sef. Evo šta treba da uradite:

SAFE PUZZLE: Ako igrate na easy ili hard modu, rešenje su brojevi. Ako igrate hard, verovatno ćete naći i sledeće rimske brojeve: "X" i "V." "X" je jednako 10, a "V" jednako 5. Npr.: X4. Samo saberite. 10+4=14. Još jedan primer je VV. To su dve petice, što znaci 10. Valjda vam je jasno? Do prvog broja okrećite u bilo kom pravcu, za drugi broj okrenite u onom pravcu u kom vam pokazuje strelica. Ako kaže levo onda levo, desno onda desno. Jednostavnije je nego što izgleda. U extra hard modu, brojevi idu od 1-9, a pojaviće vam se i slova. Samo zamenite slova sa brojevima po kom su redosledu u azbuci. slovo=broj.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
Npr. 8>>f<<4>>g, jednako je 8>>15<<4>>16. F=6+9. G=7+9.

Pre napuštanja ove sobe, pokupite HEALTH DRINK iz kuhinje, pa je onda napustite.
Hajdemo sada da nađemo mapu. Po izlasku iz sobe opet malo manevrišite kroz rulju stvorenja dok ne dođete do belih vrata. Unutar njih, odmah sa vaše leve strane, ćete naći mapu BLUE CREEK APARTMENT BUILDING. Dobro, sada znate kuda idete, ali nažalost sva vrata na 2. spratu su zatvorena, zato prvo proverite poruku na vratima sobe 209, pre nego se vratite na stepenište.

Sada odite na 1. sprat. U vešernici sa leve strane ćete naći FIRST AID KIT. Potom pređite hodnik do sobe 105 i proverite sto uza zid sa neverovatno dugačkom zagonetkom (što zavisi od težine igranja). Trenutno imate dva novčića i potreban vam je još jedan da biste rešili zagonetku. Na sreću, nije teško naći treći novčić (ako igrate po drugi put, na stolu u kuhinji ćete naći WHITE CHRISM). Pošto je jedino soba 109 na ovom spratu otključana idite tamo i pokupite municiju za pištolj. Prođite kroz vrata i naletećete opet na Anđelu. Filmić! Pokupite nož koji vam je ostavila kao i novčić sa stola koji vam nedostaje, PRISONER COIN. Sada se vratite u sobu 105 i rešite zagonetku.

THE COINS PUZZLE: U osnovi, rešenje varira od težine igranja. Rešenja su sledeća:
easy mod: old man, empty, snake, empty, prisoner.
normal mod: empty, old man, prisoner, empty, snake.
hard mod: empty, old man, empty, snake, prisoner.
Extra hard mod: old man, space, snake, prisoner, space.

Unutra ćete naći Lyne House ključ, baš ono o čemu je poruka na vratima na 2. spratu govorila. Znate kuda sada. Soba 209.

Like the coins in the hazy
aether tossed
Ours souls must by
their sinful weight
Descend to earth
with lightness lost
To "right" the sins
that they hath laid.
When thrice in falling they intone
The Happiness shall be thy own
The first note be not
the Horned One rung
Though it be there that
all sins be sprung
The Bringer of Life and
The Bringer of Shame
The sins of the latter be
even more tame.
Though coming
in the Aged One's wake
The Formless One's soul
in fear doth quake.
The Needless One, silent,
with hungers all sated.
Is least then in sin
With his lusts all abated.
For the gravest of sinners
His place be appointed
And if he be lucky
May his soul be anointed.

Kad uđete u sobu 209, moraćete preko



njenog balkona preći u sobu 208 gde ćete naći municiju, APARTMENT STAIRWAY ključ, i SAVE point. Sad je trenutak da sačuvate poziciju! (POMOĆ: Iskoristite ključ koji ste sad dobili za stepenište preko puta hodnika u severnom delu!). Filmić.

## BOSS FIGHT: PYRAMID HEAD

Ispada mnogo lakše nego što se pretpostavlja. Jednostavno držite odstojanje, izbegavajući udarce. Ne morate da iskoristite ni jedan



metak, jer je borba vremenski ograničena (oglasiće se alarm), pa će se stvorenje posle određenog vremena povući u potopljeno stepenište, koje se potom isuši. Ali nikako nemojte da ga odmah pratite inače ćete zaginuti. Drugim rečima, preseći će vas NA POLA!
Tek kad nestane sa vidika, krenite tim stepenicama i izađite na vrata. Uf! Završili ste i ovaj deo.

## TO THE PARK:

Ka zapadu ćete naći FIRST AID KIT, ali pošto je put tuda blokiran, krenite na sever. Filmić! Opet ona Laura koja vam je dosađivala u apartment building. Posle razgovora sa njom, nastavite ka severu. Usput posetite stepenice s leva, zbog municije. Sada, pređite aveniju Nathan i idite do Rosewater Park. Skrenite na prvo levo da pokupite dve kutije municije i HEALTH DRINK. Vratite se nazad i nastavite ka severu. Na desno je opet municija, još malo napred na desno je HEALTH DRINK. Trebalo bi da ste pored vode. Krenite na zapad i ...opet filmić. Upoznaćete Mariu, koja će od sada da vas prati. Ona nema oružje, pa zato morate da pazite na nju. Da biste malo olakšali stvar, samo trčite, ona će vas pratiti i u principu ostati nepovređena. Ali, ona može poginuti. Nemojte je upucati iz zezanja.. Inače GAME OVER!

Izađite iz parka (pokupite HEALTH DRINK na izlasku.) Preko puta ulice je Jacks Inn. Možete sačuvati poziciju na gepeku plavog auta parkiranog na parkingu, zatim uzmite municiju na ćošku kod Monson ulice. Idite zatim severno od Monson ulice i uzmite HEALTH DRINK iz uličice na levo. Od Katz ul. krenite zapadno gde nalazite dva FIRST AID KITS, malo municije i HEALTH DRINK. Vratite se severno, pratite Nathan ul. do Texxon Gas. Ovde ćete naći kola sa zabijenom čeličnom šipkom u haubi. Konačno nešto opipljivije, da ne morate da koristite miniciju. Hodajte oko pumpe za 3 HEALTH DRINKS i dve kutije municije. (Ako igrate drugi put, naćićete BOOK OF LOST MEMORIES na novinskom štandu).

Idite skroz uz Nathan ul. dok ne dođete do obezglavljenog tela. Uzmite municiju i mapu koja vam govori da se nešto nalazi u Pete's bowling alley. Na putu nazad, pokupite FIRST AID KIT kod Silent Hill Historical Society (koje je od sada zatvoreno).

## PETE'S BOWL O RAMA:

Filmić! Kad vi uđete, Maria će vas sačekati napolju. Po ulasku krenite na vrata sa leve i videćete filmić sa Edijem i Laurom. Razgovor će se nastaviti i pošto vi preuzmete kontrolu. Idite na drugi kraj sobe i uđite na vrata. Pre nego što bilo šta kažete, Laura će pobeći, pa ćete popričati malo sa Edijem pre nego opet preuzmete kontrolu. Izađite napolje, i Maria će vam reći da je pokušala da uhvati Lauru. Krenite iza, kroz kapiju pa u uličicu. Idite do kraja uličice i Maria će vam reći da je Laura pobegla kroz malu rupu između dva zida, a jedini put koji vodi tuda je kroz zaključana vrata, koja će vam Maria sa zadovoljstvom otvoriti.
Unutra, dođite do prednjeg dela bara i uzmite FIRST AID KIT. Izađite na prednja vrata i trčite kroz uličicu do glavne ulice. Idući na jug, naletećete na filmić koji prikazuje Lauru kao ulazi u Brookhaven Hospital. Ovo naravno nije ista ona bolnica iz prvog dela, a nije ni približno tako lepa.

## BROOKHAVEN HOSPITAL:

Po ulasku, odmah uzmite mapu bolnice sa zida, pa otiđite do recepcije ispred vas. Unutra imate SAVE point, memorandum odmah pored, i HEALTH DRINK kod Marie. U sledećoj sobi je pismo koje je doktor otkucao. Uzmite PURPLE BULL ključ i vratite se u glavni hodnik. Krenite onda stepenicama na 2. sprat.

Pripazite na medicinske sestre, jer su veoma brze u zadavanju udaraca, i ima ih više od jedne. Ovde već možete da upotrebite čeličnu šipku. Idite do ženske svlačionice, uzmite sačmaru i BENT NEEDLE (iskrivljenu iglu) iz plišanog mede. U muškoj svlačionici uzmite iz krvavog mantila EXAMINATION ROOM



ključ. Uđite na vrata preko puta stepenica i dođite do Examination room 3 i pokupite FIRST AID KIT sa dušeka. Pre izlaska, proverite kucaću mašinu sa karbon papirom i zabeležite koji god broj da vidite, trebaće vam kasnije.

Da zaokružimo posetu ovom spratu, posetite M2 za municiju za sačmaru kao i LAPIS EYE ključ, u M3 za municiju, HEALTH DRINK, i medicinsku sestru, i na kraju posetite M6 za još malo municije i još jedan HEALTH DRINK. Sada se vratite na 1. sprat. Upotrebite Examination room ključ i uđite unutra. U prvom delu sobe nema ništa, zato pređite u drugi deo, uzmite municiju sa kartoteke, zatim pročitajte šta piše na panelu na zidu. Ako igrate u easy/normal modu, pronaći ćete četvorocifrenu brojku, 7335. Ako igrate hard, naći ćete cedulju sa pin brojem za ovaj mesec "T". Prošli mesec je bio "X", a mesec pre toga "Z". Šta ovo može da znači, saznaćete kad odete na 3. sprat.



PUKO AKVARIJUM! Nisu neke ribe... Poubijajte ih najbolje što možete, i pokupite FIRST AID KIT u najistočnijem ćošku hodnika, potom se vratite do duplih vrata i ukucajte šifru.

DOOR DIGIT PUZZLE: Jednostavno je za one koji igraju u easy/normal modu. Samo ukucajte 7335. Ako igrate u hard modu, morate sami da odgonetnete šifru. U osnovi treba ukucati "T" kao što izgleda, ali u određenom redosledu: 1328, svaki broj je tačka slova "T". Vrata će se otvoriti, pa sad možete da odete u deo za pacijente.
Isto važi i za extra hard mod. Rešenje je isto 1328.

Nažalost, ovaj vaš pokušaj ostaje kratkog daha, jer nailazite na hodnik opet pun medicinskih sestara. Pucajte, udarajte, bodite, sve što vam padne napamet i dođite do sobe S3. Opet mali predah, filmić. Pošto se Maria oseća loše, od sada ostaje u toj sobi.

Posle filmića, uzmite ROOF ključ sa stola i izađite. Idite do S11, uzmite HEALTH DRINK i sačuvajte poziciju. Potom idite na krov i ako hoćete pročitajte dnevnik koji se tu nalazi, i pošto se više ništa tu ne nalazi, vratite se do vrata. Zatvorena su! Idite do drugih vrata i ...filmić. Izgleda da Pyramid Head Guy opet

pravi pustoš oko sebe. Neće vam biti lako, pogotovu ako igrate u normal ili hard modu. Život ce vam visiti o koncu, zato se brzo oporavite i proverite mapu da vidite gde se nalazite. U Special Treatment sobi! U jednoj od ovih soba ćete naći zid prekriven krvlju na kome će biti ispisan četvorocifren broj. U zavisnosti u kom modu igrate, tako će vam i broj biti čitljiv. Dajte sve od sebe da ga pročitate i zapišite ga za kasnije. Ako neki broj ne možete da pročitate, pogađajte koji je kad budete upotrebljavali broj. Sada idite do sobe S14 na 3. spratu zbog još jedne zagonetke.

LOUISE PUZZLE: Ova kutija sadrži mnogo brava, zar ne!? Jednostavno je, ne brinite. Iskoristite šifru sa krvavog zida na katancu sa kombinacijom, broj sa karbon papira na bravi sa dugmićima, zatim iskoristite Lapis Eye i Purple Bull ključeve. Unutar kutije ćete naći STRANDS OF HAIR (nekoliko vlasi kose).
U extra hard modu je sve isto kao i u hard modu.
Idite do tuš kabina i primetićete nešto u zeleno sluzavom odvodu. Iskoristite iskrivljenu iglu i kosu da izvučete ELEVATOR ključ. Sada je vreme da sačuvate poziciju, jer dolazi jedan veliki, zli Boss!

Priđite liftu, iskoristite ključ pa se vratite na 1. sprat da vidite šta se tamo dešava. Ali prvo svratite do C3 da uzmete municiju za sačmaru i pištolj, pa idite do C2. Filmić! u kome će vas Laura zaključati unutar Examining Room 2! Nešto je trulo u državi Danskoj!

## BOSS FIGHT: HANGERS

Pripremite sačmaru i pucajte kao ludi u stvorenja. Strategija koju ovde koristite je ta da trčite do jednog ćoška, okrenete se, pripucate na jednog koji vam se približi, otrčite do drugog ćoška, pa opet malo pucate, i tako. Nije suviše teško, samo nemojte dozvoliti sebi da se zaglavite ispod tih stvorenja, ali ako se to desi, samo pritiskajte dugmiće kao sumanuti. Kad ubijete prva dva, pojaviće se još jedan. Sačuvajte sačmaru za kasnije, pa njega ubijte sa pištoljem. Posle borbe, stvari se menjaju, čućete dobro poznat zvuk kako odzvanja po sobi.

## "NIGHTMARE" HOSPITAL:

Sada ste u bašti, ali je dosta manja nego što to mapa pokazuje. I kad smo već kod mape, sve vaše žvrljotine na normalnoj bolnici su nestale. Bolnica je doživela potpunu promenu, pa vam preostaje da krenete ispočetka, u slučaju da su druge stvari sada otvorene.

Izađite iz bašte i pokupite municiju i sačuvajte poziciju, ako hoćete, zatim uđite u glavni hodnik. Ovo ću vam reći pre nego što prvo uđete u sobu C1, da znate šta da uradite. Uzmite pištolj, i kada otvorite vrata odmah počnite da pucate, iako je još uvek mrak unutra. Znaćete zašto vam ovo govorim kada se upale svetla.



Jedna grozna medicinska sestra vam je spremila sačekušu! Kad je ubijete pokupite municiju i HEALTH DRINK, kao i FIRST AID KIT u sobi C2.

Sada, idite liftom na 2. sprat. U M4 su dve med. sestre, HEALTH DRINK i malo municije za sačmaru. Budite veoma obazrivi sa ove dve sestre i ubijte ih sa pištoljem. Udarajući ih, samo ćete dati šansu drugoj da vas povredi. Idite onda u M6 gde ćete naći bateriju, BASEMENT STOREROOM ključ, municiju i FIRST AID KIT. Na stolu se nalazi memorandum da se u podrumu nalazi prsten. Na zidu je slika ruku koje kao da hvataju nešto, traže ... Interesantno!

Dosta o tome, zato se liftom popnite na 3. sprat. Poubijajte sledeću gomilu sestara, proverite C3, samo da biste videli da nema Marie. Na stolu je pozamašna gomila pilula, a da li su SVE bile njene? No, svejedno vi morate da izađete i proverite sobu S11. U njoj je municija i AMPULA (sačuvajte sve ampule na koje naiđete, jer su moćno zaceljujuće sredstvo, i zatrebaće vam dosta kasnije). Na krevetu je pesmica o anđelu, a ono o čemu priča su vrata pored lifta. Proverite ih, a kada napuštate S11 primetićete da štrči ruka iz vrata. Pre odlaska u podrum, uđite u magacin da uzmete municiju i FIRST AID KIT.

Izađite na stepenište gde možete da sačuvate poziciju, zatim krenite u podrum koristeći Basement Storeroom ključ. Na kraju ove sobe nalazi vam se municija. Posle toga odgurnite policu u stranu i spustite se niz merdevine. Filmić! Maria se vratila i malo je poblesavila. No u svakom slučaju, ovog puta će se bukvalno zalepiti za vas i pratiti vas svuda. Siđite dalje niz merdevine i uzmite COPPER RING (prsten) iz lokve krvi, vratite se uz merdevine i



idite na 3. sprat. Vratite se do lifta, stavite prsten i liftom se spustite na 2. sprat.

Pre nego li nastavite dalje iznenada ćete preko spikerfona u liftu čuti da je u toku nagradna igra, tj. nekakav kviz nazvan "Trick or Treat", i što je najčudnije, Džejms je takmičar! Saslušajte tri postavljena pitanja, i vidite da li znate odgovore. Ako ne, ne brinite mi ćemo vam ih reći naravno.

Na 2. spratu otrčite do Day Room, a unutra do frižidera, koji će vam Maria pomoći da otvorite i tu ćete dobiti LEAD RING (prsten). Vratite se na 3. sprat i pre nego stavite prsten na ruku, vratite se do magacina da odgovorite na pitanja. Kutija izgleda ovako:

| | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| Q1 | o | o | o |
| Q2 | o | o | o |
| Q3 | o | o | o |

Odgovor na prvo je 3, na drugo 1 i na treće 3. Ako ste zaboravili pitanja evo su vam odgovori:
1. Amusement Park u Silent Hill-u zove se Lake Side Amusement Park.
2. Walter Sullivan killed the innocent kids. (Walter Sullivan je ubio nevinu decu)
3. Nathan Avenue je jedini put kojim možete ići do Pale Ville.



A vaša nagrada? Pet kutija municije i dve Ampule! Sada izađite iz magacina, otiđite do vrata i stavite prsten na ruku. Vrata će vam se otvoriti pa sad možete da uđete. Stepenicama krenite skroz dole, zaustavljajući se samo da pročitate plavu knjigu na prvom zavijutku na putu dole. Priča o Direktorovom ključu, a onaj koji ga pisao je malo nepismen, ima dosta gramatičkih grešaka i koječega (kao i onaj koji je pisao rešenje -prim. ur. ahahahhahah)

Sada dolazi zeznut deo, zato slušajte pažljivo, ovo ću reći samo jednom. Postoji samo jedna stvar koju treba da radite u ovom hodniku a to je ...TRČITE! Pyramid Head Guy vas oboje pojuri i ako ne TRČITE (moram da ponovim), Maria će biti "ubivena" i biće Game Over! Ćoškove prelazite brzo dok ne stignete do lifta. Da malo olakšate stvari, naučite gde treba da skrenete kod ćoškova. A to ću vam ja reći. Posle prvog ćoška skrenite levo, opet levo, pa onda polukružno na desno, pa opet

levo i na kraju opet desno i stigli ste kući, tj. do lifta. Ali pre svega, filmić! Izbegli ste Pyramid Head Guy-a, ali Maria...Maria nije uspela...a da li je mrtva!?

Našli ste se na 1. spratu i jedina vrata koja mogu da se otvore su od Direktorove sobe. Unutra ćete naći Mapu sa koje možete da kopirate na svoju stvari koje vam nedostaju i koje želite da posetite. Uzmite HOSPITAL LOBBY ključ sa stola i u tom trenutku će Laura protrčati pored prozora. Pa, pojurite za njom! Sačuvajte poziciju kod ulaznih vrata, zatim napustite bolnicu.

## DARK SOUTH VALE:

Stvari su se bitno promenile, ne samo u bolnici, nego i u celom gradu. Pre nego što bilo šta uradite, pregledajte okolinu South Vale za raznorazne stvarčice (municiju, prvu pomoć itd.) Jer će vam zasigurno zatrebati kasnije, zbog vaše sigurnosti.



Preko puta bolnice se nalazi municija za sačmaru. Idite južno na Carroll ul.i skrenite zapadno na Rendell. Tu je FIRST AID KIT, HEALTH DRINK, AMPULA i nešto municije. Na istoku Rendell ul. se nalazi dosta municije za sačmaru, pušku, pištolj kao i HEALTH DRINK. Južno na Monson ul. pokupite dve kutije municije za pištolj i dva HEALTH DRINK-a, zatim krenite na istok u Saul ul. videćete kapiju u podu preko koje možete preći. Samo pretrčite sa jednog kraja na drugi i prođite kroz vrata da biste se vratili u drugi deo grada.

Uz Saul ul. nalazi se Save point, municija za pištolj i sačmaru i FIRST AID KIT. Severno na Neely ul. uzmite FIRST AID KIT na zapadnoj strani ulice, a sa desne strane ulice municiju za pušku. Kod Happy Burger-a ćete naći još municije za pušku i FIRST AID KIT. Prođite Sanders i zaustavite se u Neely Bar-u da pročitate neke zidne grafite. Izađite i pokupite municiju za pištolj, zatim krenite još malo na sever Nely ulice da uzmete tri HEALTH DRINKS, municiju za pištolj i pušku. Vratite se južno do Sanders i krenite na istok. Duž puta uzmite municiju za sačmaru, pređite Lindsey ul. i uzmite još municije za sačmaru i pištolj. Vratite se do Lindsey ulice, krenite severno, pokupite na zapadnoj strani ulice kod kuće, PISMO i WRENCH (ključ za odvijanje). Znaćete koja je kuća u pitanju kada se promeni ugao kamere na vas. Posle toga nastavite severno i uzmite još municije za pištolj. Poslednja kutija municije se nalazi na istočnoj strani Lindsey ulice, malo pre Vachss ulice.

Sada nastavite zapadno na Katz ulicu i uđite na sada otvorena vrata na kraju te ulice. Nastavite ka severu u Monson ul. pa zatim zapadno duž Nathan ulice dok ne dođete opet u Rosewater Park. Malo municije za sačmaru se nalazi zapadno od parkinga. Jedna Ampula se nalazi levo od čistine sa statuom. Zađite iza statue i počnite sa kopanjem. Pojaviće vam se kutija koju ćete lako otvoriti sa Wrench-om iz koje ćete dobiti OLD BRONZE ključ. Nastavite okolo do drugog kraja parka i krenite na jug. Morate skrenuti na prvo zapadno skretanje. Tu ćete naći municiju za sačmaru. Vratite se putem kojim ste došli i idite zapadno na Nathan ulicu. Na samom kraju ulice nalazi se municija za pušku, i kad to uzmete, okrenite se nazad i idite do Historical Society Muzeja. Iskoristite ključ i uđite unutra. (Nadam se da ste sve našli manje više O.K.).

## SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY MUSEUM:

Unutra sačuvajte poziciju. Unutar zgrade nema Bog zna šta od stvari, samo jedna soba puna nekih đakonija, interesantnih slika, uključujući i jednu našeg starog drugara Pyramid Head Guy-a. (Ako drugi put igrate igru, u jednoj polomljenoj vitrini ćete naći OBSIDIAN GOBLET). Prođite kroz rupu u zidu i krenite niz jedan duuuugačak hodnik do još jednih vrata. Od sad pa nadalje nećete moći da se oslonite na mapu, zato ćemo vam mi pomoći, ionako nije suviše teško. Uzmite FIRST AID KIT i pogledajte novine na stolu. Novine nisu žućkaste i stare za džabe, jer datiraju još iz 1820-ih! Uđite u sledeći hodnik i tu pobijte neke bubašvabe i demone. Pošto su vrata na desno blokirana, skrenite levo i pratite put do raskršća. Ćorsokak je na levo, zato skrenite desno. Soba odmah sa vaše desne strane sadrži municiju za pištolj zajedno sa groznim slikama zatvora Toluca, prikazujući kakve su se stvari dešavale tada.

Izađite iz sobe i skrenite desno da biste našli sobu sa velikom rupom u podu. Uskočite unutra i naći ćete se u bunaru. Da biste odatle izašli, dobro pregledajte zidove bunara, deo po deo, dok Džejms ne oseti čudnu izbočinu.



Udarite je dvaput sa čeličnom šipkom da je srušite, otkrivajući vrata. Naravno uđite na vrata da biste ušli u kanalizacioni hodnik. U hodniku ćete se susresti sa dva-tri demona i prebiti ih sa čeličnom šipkom. Jedina vrata koja mogu da se otvore se nalaze u maloj šupljini na vaše desno. U kratkom hodniku, idite do vrata sa desne strane i uzmite SPIRAL-WRITING ključ. Iznenada vam se gasi lampa, zato brzo otrčite do vrata i stanite pored table. Izbacite MENI i iskoristite bateriju da bi vam ponovo proradila lampa. U tom trenutku, soba će se napuniti bubašvabama. Brzo iskoristite tablu.

## ROACH ROOM PUZZLE:

Mnogobrojne stvari se mogu desiti sa ovom mozgalicom, a razlikovaće se svaki put kad budete igrali igru. U osnovi, pogledajte tablu jer bi trebalo da su dva ili tri broja upaljena. Ključ rešavanja problema leži u tim brojevima. Pokušajte sa raznim kombinacijama tih brojeva dok vam se ne otključa brava. Npr. ako su vam brojevi 3,6,8 pokušajte sa 368, 386, 638, 683, 836, i 863. Ako su vam brojevi 6 i 9 pokušajte sa 669, 699, 669, 996, 966, 969 i brava će vam se otvoriti.
U extra hard modu je isto kao i u prethodnom pasusu.
Pošto ste opet napolju, skrenite desno i nastavite ostatkom hodnika do sobe sa vratima u podu. Iskoristite Spiral-Writing ključ i uskočite u rupu.



## TOLUCA PRISON:

Džejms će se sada naći u napuštenoj kafeteriji, ali ne! Prvo filmić! Čini se da i Edi isto ima neke probleme. Pošto je otišao, uzmite dva HEALTH DRNK-a, TABLET OF GLUTTUNOUS PIG sa stola i sačuvajte poziciju ako hoćete. Izađite istim putem kao i Edi pa ćete se naći u dugačkom hodniku sa našim dobro poznatim prijateljima, demonima. Malo ovo, malo ono i valjda ćete ih ubiti. Nastavite niz hodnik i kad dođete do drugog stola obavezno uzmite preko potrebnu MAPU Toluca zatvora. U hodniku je isto municija za pištolj. Zatim idite istočno do sobe u sredini hodnika. Tu su tuševi koji naravno ne mogu da prođu bez demona. Ubijte ih i uzmite TABLET OF THE SEDUCTRESS iz otvorenog tuša u severoistočnom delu sobe. Sada izađite.

Krenite južno hodnikom i uđite na jedina preostala vrata koja će vas odvesti do južnog dela zatvorskih ćelija. U nekom od njih su demoni, pa zato pazite da se suviše ne približite. Peta ćelija ima municije za pištolj, deveta ćelija ima WAX DOLL (voštana lutka). U istočnom delu hodnika probijte vaš put ubijanjem na sever, uzevši malo municije sa stola. Srednja soba u zapadnom delu ima malo municije za pušku, i ovo je jedna od onih soba u kojoj prvo pucate pa tek onda pitate, inače će vas niotkuda napasti baš kao sestra u bolnici.

Opet u hodniku, krenite na sever pa onda na zapad kroz jedina vrata u severnom delu zatvorskih ćelija. Prva ćelija sadrži neke čudne slike i koješta. U sedmoj ćeliji uzmite TABLET OF THE DEPRESSOR. Pošto sada imate sve tri table, vratite se u istočni deo hodnika i izađite na veliku čistinu. U sredini prostranog dvorišta se nalazi gubilište sa tri konopca za vešanje. Ispred toga se nalaze tri otvora i tu iskoristite tri table koje imate. Čućete vrisak, potom se vratite do duplih vrata kod kojih ćete naći HORSESHOE (potkovicu) koja se tu iznenada pojavila. Pokupite je i izađite na vrata. Prođite severni deo ćelija, nazad do zapadnog hodnika.

Nemojte još uvek da prođete vrata na samom severu, već uđite na ona odmah ispod vas zbog FIRST AID KIT. Sada idite na sever i uđite na severozapadna vrata koja su prolaz u drugi hodnik. Tu će vas sačekati dva demona. Uđite u sobu za posetioce i pokupite UPALJAČ kao i FIRST AID KIT. Potom uđite u ženski WC i kucajte na poslednju kabinu. Kad budete izlazili, nešto vam govori da je ovde bilo nešto/neko. Muški WC ima Save point pa možete da sačuvate poziciju. Preko puta hodnika je kancelarija odakle možete uzeti FIRST AID KIT, AMPULU i HEALTH DRINK. Isto tako možete pročitati dnevnik sa police i časopise sa stola.

U sobi iza se nalazi lovačka puška, municija za sačmaru i kutija municije za pištolj. Vratite se u hodnik i prođite kroz južnu kapiju gde ćete naći u podu vratanca bez drške. Zato kombinujte Voštanu lutku, upaljač i potkovicu da napravite dršku i podignete vratanca. Uskočite unutra.

Izaći ćete u nešto što bi trebalo da liči na mrtvačnicu mesta gde su bili dovedeni mrtvi zatvorenici. Tone mrtvaca je nagurano po



rupama a ni miris nije baš prijatan. Brzo pređite taj deo sobe do kraja i još jednom uskočite u rupu.

Sada se Džejms našao negde što liči na rudarsko okno. Otvorite vrata i OPET uskočite u još jednu rupu. Ovog puta iskoristite lift da biste se spustili dole, usput pokupivši FIRST AID KIT i municiju za pištolj, sačmaru i pušku. Dobro je da niste morali i u ovu rupu da uskočite, a? Kada se zaustavi, izađite i sačuvajte poziciju odmah pored vrata na koja treba da uđete.

## THE LABYRINTH:

(Za ovaj deo ne postoji mapa. Morate držati upaljenu baterijsku lampu da bi Džejms mogao da crta mapu dok hoda. Onog trenutka kad je isključite, Džejms prestaje da crta).

Kad prođete vrata naći ćete se u hodniku. Pravo od vas se nalaze vrata okovana žicama, pa će vam trebati nešto da je presečete. Vidljive su i neke merdevine. Prođite ceo ovaj deo i pazite na tri demona u mraku. Pošto ste mapirali sve što je moglo, pogledajte na mapu i krenite na istočnu stranu do hodnika koji ide



sa severa na jug. Izaberite neke merdevine i siđite. U trenutku čim siđete znate da nešto ne valja. Pyramid Head Guy patrolira okolo. Otrčite okolo u nadi da nećete naleteti na njega, sve dok ne dođete do vrata. Unutra pokupite GREAT KNIFE (nožekanju), veliki nož koji je Pyramid Head Guy koristitio u prethodnoj situaciji kad se susreo sa vama. Isto tako pokupite dve kutije municije za sačmaru i krenite uz najbliže merdevine.

Vratite se do srednjeg dela hodnika i siđite niz južne merdevine. Pripazite na demone, tj. njih se rešite, pa zatim pratite hodnik do još jednih merdevina i popnite se. E, sad dolazi mozgalica.

## THE CUBE PUZZLE:

U sredini sobe se nalazi rotirajuća kocka. Iza toga se u zidu nalazi malo udubljenje. Taj zid odgovara toj kocki. Ono što trebate da uradite je da okrećete (rotirate) kocku sve dok vam se ne pojave vrata KAO i druga vrata koja vode na suprotnu stranu.



Za easy i normal mod, okrenite kocku tako da lice sa crvenim očima bude upereno u vas. Sada bi trebalo da okrenete kocku ili levo ili desno, da vam se prikaže izokrenuto lice. Pogledajte zid i vidite da li su se vrata pojavila. Ako ne, okrenite kocku suprotno od poslednjeg pokušaja i vrata će se pojaviti.

Za hard mod, rešenje će biti drugačije svaki put kada krenete da igrate igru ispočetka. Potrebno je da probate svako lice dok ne pronađete rešenje. Svaki put kad okrenete kocku pogledajte zid zbog vrata. Nije preterano teško samo je vam potrebno malo više vremena.

Jednom kada uspete da odgonetnete kocku, videćete sobu....Ups, filmić! Maria je i dalje živa!? Ali kako...Zašto tako priča...Šta se dešava? Znam da vam sada ništa nije jasno, ali je veoma zanimljivo. Posle razgovora, vratite se nazad do sobe sa kockom i uzmite WIRE CUTTERS (klješta za sečenje žice) koje su zabijene u razvodnu kutiju pored merdevina. Sada se očigledno vratite do vrata okovana žicom, presecite ih i spustite se niz merdevine. Ovaj polu poplavljen hodnik nema potrebe da zbunjuje, jer je potrebno samo da se spustite niz prve merdevine na koje naiđete. Nema potrebe da budete dezorijentisani.

(Od sad pa nadalje, demoni će vas vrebati na svakom koraku, zato ih lagano ubijajte dok napredujete). U ovom hodniku, skrenite desno kod račvanja do još jednih merdevina koje vode do još jednog poplavljenog hodnika. Skrenite desno kod račvanja i pratite put okolo do merdevina. Sad ste na suvom, i pratite hodnik do raskrsnice i skrenite desno. Put opet vodi do raskršća, skrenite levo i pratite put do merdevina niz koje ćete sići. Idite hodnikom dok ne dođete opet do raskršća. Idite levo hodnikom do merdevina koja vode gore. U ovom hodniku je municija za pištolj koje bi vam preporučio da uzmete, zatrebaće. Zatim krenite merdevinama sa druge strane i vratite se opet dole.

Ovaj poplavljen tunel vam može stvoriti malo problema ukoliko želite da uzmete dve kutije municije za pištolj jer tu dole nalazi vaš prijatelj Pyramid Head Guy. Kad siđete ignorišite račvanje na levo i nastavite pravo. Biće dva puta, a vi krenite onim putem koji Pyramid Guy ne hoda i dođite do merdevina u jednoj



otvorenoj sobi. U tom kratkom hodniku pokupite municiju, vratite se dole, i krenite onim putem za koji mislite da Pyramid Head Guy ne koristi i dođite do prve raskrsnice. Popnite se uz merdevine do nekih novina. Pročitajte ih ako hoćete, sačuvajte poziciju i uđite na vrata. Tu u hodniku čućete vrisak. Ulazeći na susedna vrata... filmić! Izgleda da Anđela ima malih problema sa našim sledećim protivnikom.

## BOSS FIGHT: DOORMAN

Ovaj Boss je popriličino sirov, jer ste skučeni u baš maloj sobi koja vam ne da puno prostora za manevrisanje i za pucanje. Izvadite već provereno oružje, sačmaru, zabijte se u ćošak i upucajte ga par puta pre nego što pređete u drugi ćošak. Nadam se da ste skupili dovoljnu količinu Prve pomoći i Health Drinks-a u slučaju da vas povredi. U principu nije nešto teško, samo malo dosadno. Ako vas kojim slučajem uhvati, ispritiskajte dugmiće da se izmigoljite. Posle 8-10 hitaca, prikazaće se filmić. Izgleda da Anđela nije baš zahvalna za vašu pomoć, jer se izdrala na Džejmsa pre nego što je još jednom otrčala u nepoznato, ostavljajući vas opet samoga. Vi potrčite za njom u sledeći hodnik.

U ovom hodniku se nalaze dve sobe koje odgovaraju jedna drugoj. U prvoj sobi su 6 mrtvaca, svaki sa parčetom papira prilepljenim za njihova čela opisujući njihov zločin. Tu su Kidnaper, Piroman, Falsifikator, Proneverioc, Ubica, i onaj koji nanosi teške telesne povrede. Dobro pogledajte svakog od njih, zapišite ako treba, izađite i uđite u sledeću sobu. Videćete 6 vešala kako vise sa plafona i jednu zagonetku na zidu.

SIX HANGMEN PUZZLE: Svaki mod igranja ima svoju zagonetku, što znači da svaka ima svoje rešenje. Ono što treba da uradite je da pronađenete nevino optuženog i povučete njegov konopac (omču). Ako ne možete da odgonetnete ko je nevin, tu smo mi da vam pomognemo. Evo odgovora:
U Easy modu je Kidnaper, u normal modu je Piroman (Arsenist), i u hard modu Falsifikator (Counterfeiter). Povucite omču nevino optuženog pa se vratite u sledeću sobu gde ćete na mestu nevinog naći THE KEY OF THE PERSECUTED (ključ). Ako kojim slučajem povučete pogrešnu omču, u holu će vam se pojaviti 1-4 demona (u zavisnosti od moda igranja).

Zagonetka:
**We may visit death upon the head
Of the sinner but to what avail?
In the name of retribution,
We took part in a bitter
Comedy this day.
Yes, hanging as you do,
By the neck,
Unforgiven and cursed by all.
Five of them committed crimes,
Sex went out for a drink and
Were captured there.
Only one of them was innocent,
But they knew not that.
The bloodstains remaining
Are proof of their guilt.
Trodden upon and thus created,
They are the paths to
Hell or the Void
The white bandages stained
With crimson,
The remains upon the scorched
Black earth,
The whispered cries of
The maiden.
They are but a meaningless
Contract.
They are also signs of guilt.
But one of them was
Done without reason.
It was done out of fear
And a ripe imagination.
Spinning alone at the
End of a rope
It is nothing less then
A disgrace to us all.**

U extra hard modu je rešenje isto jednostavno, ali da vam ne bi sad objašnjavalia kako i šta, tj. da čitate između redova, rešenje za ovaj mod je Lopov (Thief).



Iskoristite ključ koji ste dobili na lisicama na kraju hodnika. Okrenite ventil da biste podigli zatvorsku kapiju i spustili se niz merdevine. Protrčite pored prve zatvorene kapije sa vaše desne strane i uđite na vrata pravo ispred vas. Filmić! Maria je OPET mrtva!? Ovog puta izgleda fatalno, jer joj je lice nejasno. Ovog puta je stvarno mrtva! Valjda. Vratite se nazad i uđite na sada otvorena vrata koja vode u poslednji hodnik.

Ovde ćete naći FIRST AID KIT. Nastavite dok ne dođete do groblja. Potražite u sobi 3 kutije municije za sačmaru i sačuvajte poziciju. Između dva groba se nalazi AMPULA. Ako niste primetili, pogledajte natpise na grobovima. Svaki od njih ima ispisano ime od Edija, Anđele, kao i Džejmsa... Brrrrrrr! Pošto ste pokupili ampulu, uskočite u krajnju levu rupu, tj. moraćete da uskočite u sopstveni grob. Kada doskočite, naoružajte se sa sačmarom (napunite je do kraja) jer ćete na kraju tog hodnika da se susretnete sa nekim po poslednji put...



## BOSS FIGHT: EDDIE

Odmah posle filmića, momentalno počnite da pucate iz svih raspoloživih sredstava. Ne možete ništa drugo sem da uzvratite paljbu. Kada osetite da vam energija opada, pritisnite R3 dugme za obnavljanje energije. Ako odete u meni, više ćete biti ranjivi. Iskoristite trenutak kada Edi puni svoj pištolj, jer sadrži samo 6 metaka. Može i u nastupima očaja da krene na vas, ali to nije ni upola loše nego kad puca na vas. Malo pre nego što će da umre, uleteće u sledeću sobu. Sada je vaša šansa da se malo odmorite, napunite energiju i pokupite dve kutije municije za sačmaru.

(Još jedan tehnika borbe protiv Edija može biti i sledeća: Preskočite intro, uđite u sobu opremljeni sa čeličnom šipkom i držeći R2 dugme krenite na njega pritiskajući X, i time bi trebali da ga oborite sa zamahom iznad glave, čime bi pao dole i ne bi mogao da ustane jer biste vi nastavili da udarate. Ova rutina bi se nastavila dok ne bi napustio sobu).

Pošto ste se malo odmorili, imaćete više šanse da ga pobedite. U zamrzivaču, posle filmića, sakrijte se iza velikog parčeta mesa. Posle nekog vremena, Edi će se pojaviti da vidi šta ste to naumili. Potrebno je samo da nastavite da se krijete iza parčeta mesa dok vas Edi ne izgubi iz vida. Sada je odlično vreme da pucate u njega. Posle samo opet ponovite to isto. Krijete se, pa pucate. To će ga dovesti do ludila, pa će početi da vas samo udara, što je bolje nego da puca na vas. Na svaki udarac odgovorite pucnjem. Nekih 8-9 metaka će biti dovoljno da ga ubijete. Odgledajte filmić, pa izađite na pristanište. Sačuvajte poziciju na

buretu, pa uskočite u čamac na vesla. Idemo na našu konačnu destinaciju.

## TOLUCA LAKE:

Ovaj deo igre je baš lak za one koji igraju easy/normal mod. Kontrole su levo, desno, napred i nazad. Kad krenete sa pristaništa okrenite na desno dok ne vidite svetlo u daljini, i sad samo nastavite pravo preko vode do pristaništa ispred hotela.

Za one koji u hard modu, vi morate sami da veslate sa analognom palicom. Levu palicu morate okretati u smeru kazaljke na satu, dok desnu palicu morate okretati u suprotnom smeru. I još jedna stvar. Morate da okrećete obe palice istovremeno. Da biste krenuli, okrećite desnu palicu dok ne vidite svetlo u daljini, zatim počnite počnite sa vrtenjem vesala (tj. analognih palica). Nadam se da ste dobro zagrejali vaše palčeve pre ovoga.



## LAKE VIEW HOTEL:

Moj izbor oružja za od sad pa nadalje je sačmara. Zato se opremite i krenite put fontane u dvorištu hotela. Tu uzmite LITTLE MERMAID BOX (kutiju). Posle toga, uđite u hotel na glavna, dupla vrata. Sa leve strane, na zidu je okačena MAPA za goste. Primetićete da je na njoj, na sobi 312, napisana poruka za Džejmsa "Waiting for You..." (čekam te...). Da li vas hvata jeza!? Ne? Ni mene...

Pošto idemo redom, uđite u "Lake Shores" restoran na vaše desno. Filmić! Koji nam konačno otkriva vezu između Laure i Marie. Priča polako počinje da ima smisao. Ona vam daje pismo, ali zatim otrči da nađe još jedno pismo koje je izgubila. Isto tako ćete sa jednog trpezarijskog stola uzeti FISH ključ pa potom izaći odatle.

Kuc, kuc, ko je!? Pa vratari naravno. Biće ih dvojica i ispucajte po par projektila u svakog od njih. Kad njih sredite, trknite na zapad do kraja hodnika i otvorite zadnja vrata da levo i nađite magacin. Smaknite par lutaka i pokupite municiju za pištolj i pušku, zatim se vratite u glavni hodnik.

Brzo trknite niz veće stepenice do podruma i smaknite još par lutaka. Ovde su sva vrata



zatvorena sem za lift. Unutra nalazite PAINT THINNER (razređivač). Uzmite ga i vratite se na 1. sprat. Bilo koja od dvoja vrata vas vode u Lobi hotela. Na recepciji se nalazi poruka za Džejmsa o video kaseti, koja se nalazi u sefu u sobi B1F. Iza recepcijskog stola se nalaze otvori za poštu, a unutar njih ključ ZA SOBU 312. Bliži smo za jedan korak do Džejmsove i Marijine sobe..

U lobiju, pri dnu stepenica se nalazi poveća MUSIC BOX (muzička kutija), koju za sada nećemo da diramo. Sačuvajte poziciju kod jedne stolice, pa se popnite stepenicama do 2. sprata. Uđite u ostavu gde ćete naći gomilu stvari kojim ćete dobro napuniti džepove, kao i jedna aktn tašna. Nju otvorite sa Fish ključem. Upravo ste dobili ključ za sobu 204. Nazad u južni deo hodnika. Uđite u čitaonicu i pokupite još malo municije za sačmaru i HEALTH DRINK.

Sada je vreme da krenete u zapadno krilo hotela, do sobe 204. Malo bum, bum i ubijte još dva vratara. Otključajte vrata, uđite u sobu i unutra stola ćete naći EMPLOYEE ELEVATOR ključ. Videćete rupu u zidu, koja vodi u sobu 202. Na podu te sobe naći ćete još jednu zaključanu tašnu izlepljenu raznim stikerima i dosta fotografija na krevetu. Jedna će vam privući pažnju jer je nešto na njoj preškrabano crnim markerom. Sad je trenutak da iskoristite razređivač. Prikazaće vam se reč od četiri slova koji odgovara bravi na tašni. To je nasumice izabrana reč, ali može biti i jedno od sledećih: damn, over, love, dose, down, hate, hell ili kill. Unutar tašne se nalazi CINDERELLA MUSIC BOX (još jedna muzička kutija).



Vratite se nazad u hodnik i pređite u istočni deo sprata. Kod lifta ćete naći HEALTH DRINK i municiju za pušku. Krenite niz ostatak hodnika do poslednjih vrata u severnom delu, otvorite ih sa Employee Elevator ključem i uđite. Sačuvajte poziciju, uzmite HEALTH DRINK, a naći ćete i lift koji radi. Samo postoji jedan problem. Ali u njega staje samo jedna osoba, a kada vi uđete oglasi se alarm. Da li je još neko tu sa vama!? Ma ne! Sve vaše stvari vas čine dosta teškim, zato ćete morati da odložite sve što imate na policu sa desne strane sobe, pa tek onda da se spustite na 1. sprat. (MORATE prvo da uđete u lift i pritisnete dugme da biste uopšte mogli da koristite policu za odlaganje stvari).

Na 1. spratu se nalazi još jedna oglasna tabla sa novom MAPOM ZA ZAPOSLENE, dajući vam bolji pogled na to kako izgleda zgrada. Prvo idite do sobe za spremanje jela i pokupite sa police poslednju muzičku kutiju, SNOW WHITE MUSIC BOX. Potom svratite do kancelarije da pokupite CAN OPENER (otvarač za konzerve) i vašu Video traku iz sefa. Na kraju idite do sobe za zaposlene i pokupite sa frižidera dve kutije municije za pušku. Pošto je lift zatvoren, prođite kroz plava vrata ispred kancelarije i krenite put podruma.

Kada se pojavite, pojuriće vas dve lutke, i sa obzirom da ste nenaoružani, izbegnite prvog i uletite u sobu sa bojlerom gde ćete naći BAR ključ i FIRST AID KIT. Krenite do kraja hodnika, pored onih lutaka i prođite kroz kuhinjska vrata. Uz pomoć otvarača za konzerve, otvorite konzervu koja se tu nalazi da uzmete LIGHT BULB (sijalica). Potom uđite u Bar i stavite sijalicu na lampu za barom da vam osvetli vrata. Otvorite ih sa BAR ključem i bićete opet u hodniku sa liftom koji radi. Trknite uz stepenice na 2. sprat i preuzmite vaše stvari. Pošto ste očigledno opet naoružani, ova stvorenja neće želeti da se igraju sa vama i pobeći će.

## MUSIC BOX PUZZLE:

Vratite se do lobija na 1. spratu i postavite muzičke kutije na jednu veliku, sleva na desno (za easy/normal mod): Cinderella, Snow White, the Little Mermaid. Za hard mod je sledeće: Cinderella, Little Mermaid, pa Snow White. Kad ih postavite na svoja mesta, pustite muzičku kutiju da svira i otkriće vam se ključ koji odgovara ulazu na 3. sprat, THE HOTEL STAIRWAY ključ. Za extra hard mod nema promena. Sve je isto.

Trkom uz stepenice do 3. sprata, iskoristite dobijeni ključ na kapiji, dođite do sobe 312 i otvorite vrata. Soba je potpuno prazna, sem za TV i video plejer. Stavite kasetu u plejer i najzad saznajete istinu o svemu što se dogodilo. Ali, da li je sve kao što izgleda...? Odjednom Laura uleće u sobu i započinje razgovor sa Džejmsom. Posle razgovora, Laura odlazi, i odjednom se čuje poruka na radiju, za vas. To je Maria..



## NIGHTMARE HOTEL:

Van sobe, stvari su se opet bitno promenile. U istočnom kraju je Save point. Vratite se na 2. sprat, do čitaonice. Tamo ćete sada zateći slušalice na stolu. Odslušajte još jedan čudan razgovor, davno zaboravljen od strane Džejmsa. Sada postaje stvarno čudno. (Ako vam je ovo drugi put da igrate, preko puta slušalica na polici, naćićete THE BOOK OF CRIMSON CEREMONY)

Vratite se do zapadnog hodnika. Sada ćete saznati šta znači reč Teleportovanje. Sobe 204 i 207 vode vas jednu u drugu, dakle napred nazad. Soba 202 vas baca u sobu 219. Soba 219 vas baca u 220, a 220 vas baca nazad u 207. Soba 212 će vas baciti u sobu 202. Da se ne bi puno bacakali sa Džejmsom i dezorijentisali se, uđite u 202 i izađite iz 219 u hodnik, pokupite municiju za pištolj. Otrčite niz hodnik i kod lifta ćete naći dve AMPULE. Kad smo već kod liftova, zamislite, ovaj radi! Povezite se njim do B1F, tj. podruma, jer je i inače to jedino dugme u liftu koje radi.

Pošto je podrum poplavljen, demonima ne prestaje ništa drugo nego da nauče da plivaju. Kad se susretnete s njima pod vodom, ubijte ih, pa potom uđite u Venus Tears Bar. Sa bara pokupite dosta HEALTH DRINK-ova (sakriveni su među pićem). Uđite u kuhinju, pokupite municiju za sačmaru, pušku i FIRST AID KIT. Krenite u sledeći hodnik do stepenica. Stvari opet bivaju jako čudne.

Filmić! Anđela se vratila. Požar je zahvatio stepenice, i sa obzirom da ne možete da je dohvatite, okrenite se i izađite. Videćete još jedan set stepenica, pa se popnite na 1. sprat. Primetićete da je sve puno gareži, kao da je do malopre gorela vatra. Skrenite levo i niz hodnik iza vas se nalaze dve AMPULE, a nasuprot njih nešto municije za pušku. Konačno, izađite na poslednja vrata u istočnom delu. U ovom hodniku su opet neke utvare, zato samo protrčite kroz ceo hodnik do vrata i uskočite unutra. Na zidu preko puta vas se nalaze čak 9 SAVE point-a. Mislim da vam dovoljno govori šta treba da uradite pre nego prođete kroz ta dupla vrata. Pošto ste se sačuvali, uđite na vrata. Filmić! Neverovatno! Maria je opet zaginula. Da li je uopšte moguće da neko pogine 3 puta? Sad vam ama baš ništa nije jasno zar ne? Na vama ipak ostaje da ubijete dva, da, DVA Pyramid Head Guy-a.

## BOSS FIGHT: TWO PYRAMID HEAD GUYS

Ova borba će iscrpeti svakog ko igra u hard modu. Vaša jedina šansa protiv njih je da imate 80 do 90 puščanih metaka. Ako imate manje od toga, onda se naoružajte sačmarom. Doduše trebalo bi da imate čak oko 130 do 140 čaura za sačmaru. VALJDA imate dovoljno čaura za sačmaru? Ako ne, prebacite se na pištolj i ispraznite sve šaržere pre nego što pređete na sačmaru. Ako potrošite svu municiju od sačmare, ostaje vam puška i nadajte se da će vam ostati barem 40 metaka posle borbe.

Strategija ubijanja ovih gamadi je nezgodna za sve modove igranja, ali hard mod je najzaj***niji. Počnite tako što ćete se povući u ćošak. Držite pritisnuto L2 svo vreme (veoma je važno da to ne zaboravite). Kad god se približite ćošku, okrenite se i pucajte što je brže moguće. Pripazite na vreme koje vam je potrebno da ispalite metak i spustite oružje koje koristite. Ako su suviše blizu, pobegnite, jer je bolje to nego da vas udare i oduzmu vam energiju. Kada trčite, trčite što je dalje moguće od njih. U sobi postoje četiri ćoška, pa koristite svaki ćošak.

U osnovi, držite L2 dugme, trčite do dva ćoška, okrenite se brzo ispalite jedan metak (u hard modu) ili više (u easy/normal modu) pre nego potrčite ponovo. Ukoliko naravno nisu suviše blizu da uopšte ne stignete da ispalite ijedan metak. Pratite koliko vam je municije ostalo, kao i vaš nivo energije. Borba će trajati dobrih pola sata, zato budite strpljivi, pažljivi i.. srećno.

Posle borbe, vi ih nećete bukvalno ubiti, već će dohodati do sredine sobe i samoubiti se. Šta li se to dogodilo, pitate se? Mada, kad bolje razmislite, koga je briga kad su mrtvi. Iz njihovih ruku pokupite RUSTED EGG i SCARLET EGG i postavite ih na dupla vrata. Nije važno koje gde ide. Ako vam je ostalo najmanje 35-40 metaka, sačuvajte poziciju, ako ne, pa npr. mogli biste opet da se borite... u svakom slučaju, uđite na vrata.



(Jeste da zvuči ludo, ali može i ovako. Sve što treba da uradite je da stojite ispred njih opremljeni sa GREAT KNIFE (iliti nožekanjom) i mlatarate napred nazad njime sa light attack (napadom), koristeći Ampule svaki put kad osetite brži otkucaj srca. Nožekanja čini čuda, tj, nanosi im veliku štetu. Na ovaj način bi iskoristili samo tri Ampule, a bili bi mrtvi već posle samo 3-4 minuta).

Sada ste u dugačkom hodniku. Idite njim do zadnjih vrata. Uz put ćete čuti još jedan razgovor. Ako vam se sluša, slušajte, ali potom uđite na vrata i krenite uz glavne stepenice ka finalnoj borbi.

Ja sada neću ulaziti u detalje oko narednog



filmića, jer u zavisnosti kakve ste odluke donosili tokom igre, takav će vam biti i završetak igre. Sami provalite šta i kako. U svakom slučaju, posle filmića, dolazi....

## BOSS FIGHT: DEMON OF SILENT HILL

Ova borba nije ni upola teška kao prethodna, ako znate šta da radite. Ovaj Boss ima dve vrste napada. Jedan je kad ispljune roj noćnih leptira, koji će vas okružiti sprečavajući vas da se pomerite. Ako ste dovoljno brzi, pobeći ćete, ako ne, samo ispritiskajte dugmiće da se izmigoljite. Drugi napad je veoma ubitačan, zato gledajte da vam se ne dogodi. Lebdeći iznad ili blizu vas, pokušaće sa jezikolikim bičem da vas obgrli i udavi. Ovde opet ispritiskajte dugmiće da se oslobodite.

Da biste ubili poslednjeg Boss-a, koristite vašu lovačku pučku. Samo pripucajte svaki put kad vam se za to ukaže prilika. Ako vas kojim slučajem uhvati repom i počne da vas davi, ne brinite. Potrebno je najmanje tri takva davljenja da bi vas ubio, tako da bi bilo dobro da ste sačuvali dovoljno prve pomoći i ampula. Po ispaljivanju oko 30-ak hitaca, Boss će se srušiti na zemlju i bićete u prilici da ga dokrajčite jednim hicem u vugla.

Zavalite se nazad, odgledajte kraj, bio on depresivan, zbunjujuć, bio on skroz čudan. Ma kakav kraj da vam je, TO JE KRAJ IGRE!! A sada brzo restartujte igru i počnite opet da je igrate. Imate još četiri različita završetka da odgledate!







## PLAYSTATION 2

### COLIN MCRAE RALLY 4

**Cheat mod** - U meniju sa opcijama, selektuj "Secrets". Ukucaj jednu od sledećih šifara u "Code Entry" ekranu. Na kraju ukucavanja šifre pritisnite "OK". Cheat-ovi se mogu uključiti njihovim selektovanjem sa liste i pritiskom tastera desno.



**Sve staze** - Ukucaj "BSDJUC" kao kod.

**Mod grupe B i automobili iz grupe B** - Ukucaj "CFCKGL" kao kod.

**Sva ostala vozila (uključujući bonus vozila)** - Ukucaj "AIDLAU" kao kod.

**Svi delovi automobila** - Ukucaj "FUDWHC" kao kod.

**Svi testovi** - Ukucaj "DMLPOD" kao kod.

**Sve vremenske prilike** - Ukucaj "CLRWTR" kao kod.

**Mirror staze** - Ukucaj "EPDZJF" kao kod.

**Ekspert mod** - Ukucaj "HIQNRM" kao kod.



### BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2 CHAOS BLEEDS

**Abominator u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 10 sa "Professional" rangom.

**Amber Benson intervju** - Uspešno završi nivo 2 sa bilo kojim rangom.

**Anthony Stewart Head intervju** - Uspešno završi nivo 1 sa bilo kojim rangom.



**Anthony Stewart Head's voice overs** - Uspešno završi nivo 7 sa bilo kojim rangom.

**Bat Beast u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 4 sa "Professional" rangom.

**Cemetery multi-player arena** - Uspešno završi nivo 2 with a "Slayer" rangom.

**Chainz u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 10 with a "Slayer" rangom.

**Chaos Bleeds comic book** - Uspešno završi nivo 5 sa bilo kojim rangom.

**Chris u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 12 sa "Slayer" rangom.



**Faith u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 8 sa "Professional" rangom.

**Ženski Vampir u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 1 sa "Slayer" rangom.

**Inicijativna multi-player arena** - Uspešno završi nivo 8 sa "Slayer" rangom.

**James Marsters' voice overs** - Uspešno završi nivo 6 sa bilo kojim rangom.

**Joss Whedon u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 12 sa "Professional" rangom.

**Joss Whedon's voice overs** - Uspešno završi nivo 11 sa bilo kojim rangom.

**Kakistos u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 9 sa "Slayer" rangom.

**Muški Vampir u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 1 sa "Professional" rangom.

**Materani u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 5 sa "Professional" rangom.

**Nicholas Brendan intervju** - Uspešno završi nivo 3 sa bilo kojim rangom.

**Nicholas Brendon's voice overs** - Uspešno završi nivo 9 sa bilo kojim rangom.

**Outtakes** - Uspešno završi nivo 12 sa bilo kojim rangom.

**Psiho Pacient u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 6 sa "Professional" rangom.



**Quarry multi-player arena** - Uspešno završi nivo 11 with a "Slayer" rangom.

**Robin Sachs intervju** - Uspešno završi nivo 4 sa bilo kojim rangom.

**Robin Sachs' voice overs** - Uspešno završi nivo 10 sa bilo kojim rangom.

**S&M Mistress u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 7 sa "Slayer" rangom.

**S&M Slave u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 7 sa "Professional" rangom.

**Sid the Dummy u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 6 sa "Slayer" rangom.

**Tara u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 3 sa "Slayer" rangom.

**Zombi Demon u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 3 sa "Professional" rangom.





**Zombi Devil u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 4 sa "Slayer" rangom.

**Zombi Gorila u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 11 sa "Professional" rangom.

**Zombi Skeleton u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 2 sa "Professional" rangom.

**Zombi Vojnik u multi-player modu** - Uspešno završi nivo 9 sa "Professional" rangom.

## FREEDOM FIGHTERS

### Ukucaj sledeće u toku igre:

**Fast motion (brzo kretanje)** - △, ✕, ■, ○, ○, Dole

**Teški mitraljez i razni itemi** - △, ✕, ■, ○, △, Dole

**Neograničena municija** - △, ✕, ■, ○, ✕, Desno

**Nevidljivost** - △, ✕, ■, ○, ○, Levo

**Max karizma** - △, ✕, ■, ○, ✕, Dole

**Nail gun** - △, ✕, ■, ○, ✕, Levo

**Raketni lanser i razni itemi** - △, ✕, ■, ○, △, Levo

**Shotgun (sačmara) i razni items** - △, ✕, ■, ○, ○, Gore

**Slow motion (usporeno kretanje)** - △, ✕, ■, ○, ○, Desno

**Snajperska puška i razni itemi** - △, ✕, ■, ○, △, Desno

**Sub-machine gun i razni itemi** - △, ✕, ■, ○, △, Gore



## DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

### Podizanje nivoa kod "slabih" prijatelja:

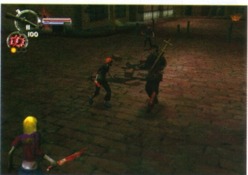
Da bi podigao nivo "slabih" prijatelja, uključi ih u kombo napade. Čak i ako uopšte ne nanose štetu neprijatelju ili ako promašuju, dokle god se ubijaju neprijatelji, oni će dobijati nekakav zajednički EXP (experience - iskustvo) i podizaće im se nivo.




## HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

**Uključivanje mogućnosti varanja (Enable Cheats):**- Osvoji Nephrack trofej pobeđujući u igri, zatim pritisni ○, ■, △, ✕, L1, L1, Levo, Levo.

**Mega Melee (za masovnu borbu) oštećenje:**- Osvoji Machine trofej pobeđujući Machine Bos-a, zatim pritisni Dole, Dole, R1, R1, Gore, ✕, Gore, ○.



**Neograničen život:**- Osvoji Warrior trofej pobeđujući sve neprijatelje na Midtown nivou, zatim pritisni Desno, Desno, Desno, ✕, Gore, △, Gore, ■.

**Umnožavanje Monstera:**- Osvoji Werewolf trofej pobeđujući Werewolf-a, zatim pritisni ■, ■, ○, ○, △, L1, L1.

**Jačanje Monstera:**- Osvoji Team Gore trofej završavajiući igru sa dva igrača, zatim pritisni ■, ■, △, ■, L2, L2, Gore, Dole.

**Sva oružija:**- Osvoji Looter Trofej sakupljanjem svih srebrnih delova, zatim pritisni ■, ✕, ○, ✕, Gore, Dole, Gore, Dole.

**Improve Edges:**- Završi igru, zatim pritisni L1, L1, ○, ○, Dole, Dole, Gore, Dole.

**No Conviction Cost For Edges:**- Osvoji Life Saver trofej spašavajući sve nevine u nižem delu zatvorske bolnice, zatim pritisni L2, Gore, ✕, Gore, ■, Dole, Dole.

**Maksimalan health:**- Osvoji Pit Fighter trofej ubijajući sve neprijatelje na Downtown nivou sa početnim oružijem za blisku borbu, zatim pritisni △, △, ○, ○, ■, L1, ■, R1.

**Maksimalna municija:**- Osvoji Gun Bunny trofej ubijajući sve neprijatelje na Downtown nivou sa početnim oružijem za ubijanje iz daljine, zatim pritisni Desno, Desno, Desno, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole.

**Neograničena municija:**- Osvoji Rogue Hunter trofej pobeđujući Rogue Hunter-a, zatim pritisni ✕, △, ○, ■, △, Gore, Dole, Dole.

## DYNASTY TACTICS

### Rani tipovi jedinica:

Ukoliko imaš item koji povećava EXP (experience - iskustvo) određenih kategorija jedinica (na primer Arbalest - Archery EXP +30), primeni ga na osobi iz odgovarajuće kategorije jedinice. Nakon što si to učinio, izaberi odgovarajući tip jedinice sa višim EXP poenima. Nakon toga, možeš oduzeti item, i imati novu klasu sa osnovnim EXP.



## FREESTYLE METAL X

### Ukucaj sledeće kodove da bi ih aktivirao:

**johnnye** - Otključava sve kostime za sve trkače.

**universe** - Otključava sve nivoe i "događaje".

**fleximan** - Otključava sve specijalne kaskadere.



**ske slotove** - otključava sve postere i foto slotove.

**watchall** - Otključava sve video klipove.

**hearall** - Otključava sve pesme.

**sugardaddy** - Daje igraču $1,000,000.

**dudemaster** - Otključava sve trkače (i njihove motorcikle).

**garageking** - Otključava sve delove motorcikala.




## .HACK PART 2: MUTATION

**Bonus za završavanje** - Uspešno završi igru da otključaš parody mod. Parody mod zamenjuje originalni tekst šaljivim dijalogom. Napomena: Ovo je dostupno samo u japanskoj verziji.

**Pobeđivanje Cubia-** U jednom trenutku dobićeš mail od Aura-e koja je uvek pokvarena, ali ona će pomenuti Cubia u tome i Kite će pomenuti ime. Odmah treba da se obezbediš magičnim skrolom, spelovima, i magičnim štitovima. Bićeš primoran da ujedno uzmeš Mistral za ovo, ali to je dobra stvar. Tvoj drugi karakter bi trebalo da bude neko kao što su Blackrose, Gardenia, ili Piros. Kada budeš došao do dna tamnice, napašće te Cubia. Aktuelni boss će ovde biti Cubia Core, koji će izleći druge varijacije Core-ova, kao što je Repth Core. Ovo bi trebalo da bude tvoj prvi prioritet. Repth Core ima 1000 HP. On mora prvi biti ubijen ili će izlečiti Cubia za 400 HP u trenutku. Kad ga ubiješ, ignoriši ostale i zatraži od svojih saradnika da iskoriste magiju na Cubia Core-u (koji ima 5000 HP). Posle oko 1000 poena oštećenja on će lansirati snažan napad. Ti bi trebalo u istom trenutku da izlečiš sam sebe, i zatražiš od

svojih saradnika da napadnu Repth Core-a ponovo, samo fizičkim napadom ovog puta. Onda još jednom, napadni Cubia Core-a. Ovo ćeš morati da ponavljaš nekoliko puta. Zapamti naizmeničnost između fizičkog i magičnog napada posle njegovog lansiranja snažnog napada.




**Pobeđivanje Martina R** - Kad pobediš Magus-a (poslednjeg bosa), pojavbljuje se poruka sa dopunskim zadatkom i izazvan si na novu rundu Goblin Tag. Idi do Root Town-a i potraži igrača koji se zove Koji. Trguj sa njim za bilo šta što možeš kako bi dobio Beast's Bane. Idi do Lambda: Detestable, Vengeful, Gate ti ćete započeti borbu sa Martina R. Primetićeš da fizički napadi čine veoma malo štete, ako je uopšte uspeš udariti, a nijedna magija joj ne može ništa. Koristi Beast's Bane i to će značajno smanjiti njenu Magičnu Odbranu. Ako imaš oružje Fishskin Twin Blade možeš koristiti Merrows. Koristeći Merrows jednom trebalo bi da skineš Martini oko 1000 HP. Iskoristi ga i drugi put da bi je dovršio. Posle bitke, Martina ti daje Imp's Praises Key item. Još jednom, opremi svim Goblin oklopom Kita da bi mogao da kreneš na level 2 Goblins.



## NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER

**203mm Chain Gun** - Uništi 100 aviona kao Japanac da bi otključao 203mm Chain Gun. On ima sledeće karakteristikes: Offensive: 400, Weight: 100, Range: 3500, Ammo: 5000, dostupan je samo za Battleships ili Battle Carriers.

**30mm CIWS** - Uništi 100 aviona kao Amerikanac da bi otključao 30mm CIWS.

**356mm Chain Cannon** - Uništi 500 aviona kao Japanac da bi otključao356mm Chain Cannon.

**406mm Chain Gun** - Uništi 999 aviona da bi otključao 406mm Chain Gun.

**46cm 60 Caliber Deck Gun** - Uništi 100 PT Brodova da bi otključao 46cm 60 Caliber Deck gun, dostupno je samo za Battleships i Battle Carriers.

**80cm Guided Torpedo** - Uništi 100 Krstarećih raketa da bi otključao 80cm Guided Torpedo.

**Atomic Engine Alpha** - Uništi 100 Destroyer-a da bi otključao Atomic Engine Alpha.

**Atomic Engine E** - Uništi 500 Destroyer-a da bi otključao Atomic Engine E sa sledećim karakteristikama: Output: 22,000, Weight 600.




**Napunjeni Particle Gun 3** - Uništi 100 Battleship-ova (borbenih brodova) da bi otključao napunjeni Particle Gun 3.

**Enigmatech Atli** - Uništi 100 podmornica da bi otključao Enigmatech Atli, koji ima sledeće sposobnosti: najveća brzina +10%, odgovor kormila +1, sposobnost upravljanja +25%, izdržljivost +500.

**2-Hull Battleship** - Da bi otključao 2-hull battleship, uništi 500 transportera.

**2-Hull Crusier** - Da bi otključao 2-Hull Crusier uništi 100 transportnih brodova.

**Wave Gun** - Uništi 100 Supership-ova da bi otključao Wave Gun. On ima sledeće karakteristike: odbrana: 18,000, domet: 20,000, težina: 4,000, vreme za reload: 1,000, municija: 5.

**Xbattlecarrier** - Uništi 999 transportera da bi otključao Xbattlecarrier.



## METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

**Reset u toku igre:**- Zadrži L1 + R1 + L2 + R2 i pritisni Start + Select tokom igranja.

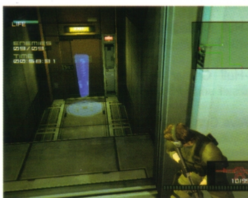
**Kontrola naslovnog ekrana:**- Pritisni L2 da bi čuo pucanj iz pištolja i u isto vreme ćeš videti i bljesak na naslovnom ekranu. Koristi desni analognu palicu na naslovnom ekranu da bi menjao boju pozadine.
Kompletiraj jedanput Tanker misiju ili Tanker/Plant misiju pod bilo kojim setovanjem težine igre i otključaće se USP Suppressor za Tanker. Nalazi se u gnezdu vrana gde uzimaš termalne naočare, nakon borbe sa Olgom.




**Fotografski mod:**- Uspešno završi bomb "disposal" mod, "hold up" mod (alternativne misije), i "eliminate" mod da bi otključao fotografski mod u Alternativnim Misijama.

**Raiden X:** - Uspešno završi 100% misija kao Raiden i Ninja Raiden.

**Naočare za sunce:**- Nakon drugog završavanja igre, Snake i Raiden će nositi naočare za sunce.




**Otključavanje Boss Survival moda:**- Završi kompletnu igru (Tanker i Plant) da bi otključao boss survival mod.

**Otključavanje Cast Theater-a:** - Završi kompletnu igru (Tanker i Plant) da bi otključao casting theater.

**Otključavanje svega:**- Ukoliko imaš snimljenu poziciju iz Document of Metal Gear Solid 2 PS2 DVD's 5 VR missions, otključaćeš sve u igri sa tom memorijskom karticom pre startovanja Subsance-a.

**Otključavanje Extreme & European Extreme:**- Završi kompletnu igru (Tanker i Plant) sa bilo kojim setovanjem težine, da bi otključao Extreme i European Extreme mod-ove težine.

**Otključavanje MGS1 Snake:** - Kompletiraj 100% misija sa Raiden, Raiden(Ninja), X Raiden, Snake, Plisken, i Snake (tuxedo - smoking) da bi koristio Snake iz Metal Gear Solid 1.




**Otključavanje Ninja Raiden in VR Misijama** - Završi 50% Raidens VR Misija da bi otključao Ninja Raiden u VR Misijama.

**Otključavanje Pliskin-a u VR Misijama** - Završi 50% Solid Snakes VR Misija da bi otključao Pliskin-a u VR Misijama.

**Otključaj Tuxedo Snake** - Pređi 100% sa Snake-om i Pliskin-om da bi otključao Tuxedo Snake.

**Alternativna završna sekvenca:**- Uspešno završi Snake Tale da bi otključao M9. Započni igru i upotrebi M9 da bi pobedio boss-ove, da bi pogledao alternativne završne sekvence.

## OTOGI - MYTH OF DEMONS

**Otključavanje oružija:**
- **Moonlight Sword:** oslobodi sve duše u prvih 28 nivoa.
-**Orchid Malevolence:** Ubij Hydru na nivou 25.

**Otključaj drugo igranje:** - Pređi celu igru da bi se otključala 2nd Play opcija. Sada možeš ponovo igrati igu sa svim oružijima i itemima koje si imao prvi put kada si prelazio igru. Takođe, dobijaš i sposobnost da uništiš jake objekte sa "B" napadom, što će povećati tvoje "statistike".



## XGRA

**Templar:**
Uspešno završi season mod sa svim pobedama (prvo mesto) i svim završenim ciljevima.



## ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII

**Tajni karakteri** - Selektuj "New officer" u glavnom meniju. Zatim selektuj "Create New Officer". Izaberi opciju imena i unesi neko od sledećih imena, kad ih korektno uneseš čuće se zvuk.

Abraham Lincoln
Albert Einstein
Ben Franklin
Benedict Arnold
Davy Crockett
Jedidiah Smith
jim Bridger
John Adams John Henry
JohnPaul Jones
Kit Carson
Patrick Henrey
Paul Bunyan
Paul Revere
Pecos Bill
Red Cloud
Sam Houston
Sitting Bull
William Cody
William Seward

**Multi Play Mod** - Prvo pauziraj igru i izaberi "Quit". Zatim setuj CPU da kontroliše tvog referenta. Zatim drži L1+ L2 + R1 + R2 + Select + Start. Pojaviće se prozor koji će ti omogućiti da koristiš do 8 referenata.





# LOONEY TUNES: BACK IN ACTION

| | |
|---|---|
| **Uloge:** | Džena Elfman, Brendan Frejzer, Džon Kjuzak i Stiv Martin |
| **Režija:** | Džoa Dantea |
| *Premijera:* | *17. novembra, 2003.* |

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION je nova animirano-živa akcija, u kojoj pored Patka Dače, Duška Dugouška i ostalih, igraju Jenna Elfman, Brendan Frejzer, Džon Kjuzak i Stiv Martin (u režiji Džoa Dantea). Radnja se dešava u stvarnom svetu sa animiranim i živim glumcima zajedno, koji će proputovati ceo sve u potrazi za Frejzerovim nestalim ocem I mitskim plavim dijamantom majmuna (Blue Monkey Diamond). Likovi putuju iz holivudskog studija od Pariza do Las Vegasa (gde će posetiti kazino koga vodi niko drugi do Sima Strahota.

BRENDAN FREJZER

Šta vas je privuklo da snimite ovaj film? Prilika da radim sa Duškom Dugouškom I Patkom Dačom. Ko god kaže da ne voli crtaće sa njima je lažov. Lično sam im mnogo zahvalan zbog onoga čemu su me naučili.

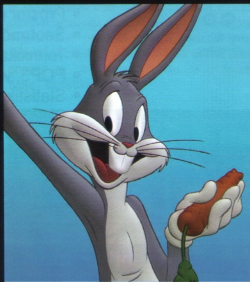
Ko vam se više sviđa...Duško ili Dača?

Duško. On je kuler. Daču ne mogu da poštujem. On je jedna pohlepna patka.:.U ovom filmu, Dača I ja smo partneri protiv naše volje. On sve vreme pokušava da mi ukrade scene.

Kako ste pristupili ovoj komediji?

Ja sam ovaj film zamislio kao pravu dramu, jer kada počnete da mislite da ste smešni, onda baš niste.

Kako izgleda raditi sa dve lutke na setu dok snimate scenu?



One su nam sigurno pomogle. U prvih par dana osećali smo se pomalo glupo dok smo pričali sa lutkama. Onda su ih pomerili I mi smo instinktivno zapamtili gde su one stajale, tako da nam je pogled bio upuđen na pravo mesto.

Koliko je improvizacija u filmu?

Bilo ih je dosta. Svaki scenario pretpi izvesne promene. Kada dođete na set, shvatite da mo'da postoji I bolji način da budete smešni.

Šta ćete raditi posle ovog filma?

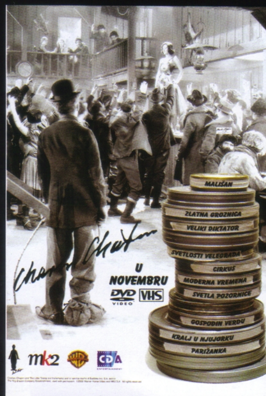
Otići na dugi odmor. Šalim se, trenutno nemam nikakvih planova.

Kako ste se zabavljali u pauzama snimanja?

Divno je pričati sa vama momci. Imao sam skuter. Verovatno nije trebalo da ga imam, ali nemojte da kažete studiju.

Da li biste sada snimili još jedan animirani film?

Čoveče, pa to su Looney Tunes I živa akcija. Oni nisu pretstavljeni kao plišane lutke I to je divno. Ovaj film nije namenjen samo deci. Jeste da je to crtani, ali svi mi volimo te junake. Uz njih smo odrastali i zato nikada ne bih propustio priliku da igram u njemu.




# ČAPLIN KOLEKCIJA

## VHS, DVD - 18.novembar 2003.

Warner Home Video predstavlja Kolekciju Čaplin, koja spaja na jednom mestu ova filmska remek-dela 20. veka u praktičnim pojedinačnim DVD setovima, kao i dvostrukom poklon setu i jednom sveobuhvatnom kompletu (izbor odrelenih naslova je takole dostupan i na VHS-u, kao i Box set). Serijal je kreiran i produciran u pariškom MK2 studiju, u saradnji sa Čaplin Asocijacijom™ (zaostavština porodice Čaplin). Sada po prvi put možete da doživite čudo, smeh, magiju i genijalnost prve svetske superzvezde onako kako ih nijedna publika ranije nije doživela.

Svaki DVD sadrži jedinstvene dokumentarce koji vas vode iza kamere, u privatni život legende, sa raritetnim materijalom, odbačenim scenama i intervjuima. Najvažniji segmenti specijalnih dodataka uključuju materijal koji nikada nije prikazivan, pogled iza kamere, ekskluzivne snimke iz kolekcije porodičnih filmova, izbačene i alternativne scene, kao i originalnu muziku, remasterizovanu u 5.1 Dolby Digital tehnici. Svaki film je predstavljen sa potpuno restauriranom slikom i zvukom, što vam pruža još bolji doživljaj od originalnog bioskopskog izvolenja.

# INDIANA JONES

## VHS, DVD - 31.oktobar 2003.



Dugo očekivano izdanje serijala o Indijani Džonsu na DVD-u uključuje filmove Otimači izgubljenog kovčega (1981), Indijana Džons i ukleti hram (1984) i Indijana Džons i poslednji krstaški pohod (1989).

Ali zabava ne prestaje sa završetkom filmova - jer su se Paramount i Lucasfilm udružili u kreiranju spektakularnog bonus diska opremljenog specijalnim dodacima, produciranim posebno za ovu DVD kolekciju. Disk sadrži nove, ekskluzivne dokumentarce koji istražuju snimanje ovih nezaboravnih filmova, kao i najnovije intervjue sa glumačkom postavom i ekipom - uključujući Spilberga, Forda i Lukasa - plus mnoštvo drugih iznenađenja iz sva tri filma. Paramount i Lucasfilm su pretražili i svoje arhive u potrazi za pravim materijalom koji će ubaciti na DVD. "Znali smo da moramo izneti materijal koji obožavaoci Indijane žele, uz kvalitet iznad svih njihovih očekivanja," rekao je Džim Vord, potpredsednik marketinga u Lucasfilmu. "Pored samih filmova, naravno, ova kolekcija istražuje svaki aspekt njihovog stvaranja - od kaskaderskih scena, preko vizuelnih efekata do muzike i zvuka. Gledaoci širom sveta istražuju istoriju koja stoji iza legendi o Indijani Džonsu. Bilo je sjajno raditi sa Stivenom i Džordžom na projektu koji im toliko znači, i njihovo angažovanje na ovoj DVD kolekciji zaista je čini posebnom."
Kompletna filmska kolekcija avantura Indijane Džons kod nas se pojavila u petak 31. oktobra.

# ANTQUARIUM

| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Antquarium |
| Cena: | $25.95$ |
| Dizajn: | 8 |
| Prakticnost: | 9 |
| Cena/kvalitet: | 10 |
| Ocena: | 89% |

Šta će vam upravljačke simulacije u kojima možete izigravati Boga koji je ništa više do par piksela na ekranu i nekoliko linija koda u memoriji, kada možete to i postati u životu?

Igrajte se Boga sa Antquarium-om, važim ličnim i personalnim minijaturnim univerzumom - mrava (dobro de, ne baš univerzumom ali svakako ovećom kolonijom!). Ovaj projekat je razvila i primenila u spejs-šatlu jedna, za istraživanje svemira, sasvim nebitna organizacija po imenu NASA. NASA-ini naučnici su stvorili ovaj svet mrava da bi astronauti mogli da posmatraju preživljavanje mrava i u uslovima nulte gravitacije. Da se ne bi raspao pri poletanju, Antquarium je učvršćen sa nekim ultra-mega čvrstim staklom koje je zalepljeno nekim turbo-super lepkom. A to znači da ako biste uzeli neku dobru automatsku pušku, npr. Kalašnjikov, pucanjem u njega ne biste ni ogrebali staklo!

Sam Antquarium je (kada ga naručite) ispunjen neotrovnim, a za mrave veoma ukusnim gelom. Dakle kada kupite Antquarium moraćete sami da pohvatate mrave sa štapićem koji dobijate uz komplet. Dakle, sami birate koga ćete imati u zoo-vrtu. Pre nego što ubacite mrave u Antquarium, probušite par rupica u gelu, i ostalo prepustite malim momcima. Sam gel je životna sredina mrava, oni kopaju kroz njega praveći fantastične i uvek drugačije oblike i tunele. Dakle, mravi će koristeći vaše rupice napraviti čitav mali grad! Kada ubacite sve mrave (najviše 20 mrava, mada zavisi od veličine Antquarium-a) obavezno zatvorite Antquarium-um da ne biste izazvali malu invaziju mrava na vašu kuhinju.

Osim toga što ćete videti kreaciju prirodnog čuda pred očima, Antquarium je savršena stvar za ljude koji ne vole da se mnogo bakću oko svojih kućnih ljubimaca.

**NAPOMENA:** Antquarium nemojte stavljati na direktan udar sunčeve svetlosti i obavezno ga ZATVORITE. Jednom u mesec dana ga malo otškrinite na par minuta da uđe potreban vazduh koji filtrira gel.



## INFLATABLE BALLERINA COSTUME



| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Inflatable Ballerina Costume |
| Cena: | $39.95 |
| Dizajn: | 8 |
| Prakticnost: | 9 |
| Cena/kvalitet: | 10 |
| Ocena: | 89% |

Ovaj kostim je jedna od najzabavnijih stvari koje možete ugledati na svetu. Zamislite kako biste izgledali sa 350 kilograma na sebi. U stvarnosti, verovatno bi vam pukla kičma, ali sa ovim ekstra lakim kostimom desiće vam se samo to da ćete izazivati urnebesan smeh gde god se sa njim pojavite.

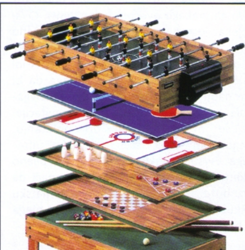
Kostim je fantastično lagan i neočekivano udoban. Možete naručiti razne varijante: budite ogromna balerina, nabrekli kamiondžija ili poveći sumo rvač. Do sada, najpopularniji kostim je bio balerina, zbog fino tkanog kostima, baletanki i male krune. Da li postoji neko bolje rešenje za maskenbal? Verovatno ne.

U kompletu dobijate i kacigu (za one malo ekstremnije ljude), sa kojom štitite glavu dok se kotrljate niz neku padinu! Totalno otkačeno i zabavno. Materijal od kog je sastavljen ovaj kostim je otporan na vodu, veoma izdržljiv na ubode, udarce pa čak i na vatru. U njemu ćete biti zaštićeni kao beba u atomskom skloništu. Lako se navlači, još lakše skida, tako da vam samo ostaje da naučite pomalo čudan i gegav hod na koji ste prisiljeni usled ogromnosti kostima.

Unutar kostima je mali ventilator koji služi za napumpavanje cele skalamerije (a taj fen vas ujedno i hladi i greje jer ima opcije za topao ili hladan vazduh). Za pumpanje je potrebno nekih 20-tak sekundi tako da ćete biti spremni za žurku u najkraćem vremenskom roku. Standardna veličina kostima odgovara svima tako da je upotrebljiv bez obzira na veličinu čoveka. Lako se pere i održava.

**P.S.** Ako se uhvatite da nosite ovaj kostim sami u mračnoj prostoriji gledajući se u ogledalo, molimo vas da potražite profesionalnu pomoć. Hvala.

## 7-IN-1 GAMES TABLE



| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | 7-in-1 Games Table |
| Cena: | $399.95 |
| Dizajn: | 9 |
| Prakticnost: | 8 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 91% |

Većina stolova je interesantna poput...ehm...pa stolova. Kuhinjski stolovi, noćni stočići, radni stolovi...sve su to samo stolovi. A šta biste rekli za multifunkcionalni sto stvoren za sedam vrsta zabave koje nikada ne moraju da dosade. Vi biste rekli: Pa to je neki pakleno dobar sto , a mi bi odgovorili: Pakleno paklen sto napakovan pakleno dobrim igrama, pakla mu!.

7-in-1 Games Table je bajno izrađen četvoronogi sto za zabavu! U njemu se nalaze napakovanih sedam najboljih igara svih vremena koje se igraju na stolu. Po jedna za svaki dan u sedmici, ako hoćete. Pravi način ako hoćete da unesete malo (u stvari dosta) atmosfere lokalne buvare. Izaberite između: Bilijara, Stonog Tenisa (Ping Pong-a), Air Hockey-a, Mice, Ragbija i nekakve varijante kuglanja. Pored toga što sadrži potpuno tačne terene za igranje svih ovih igara, 7-in-1 Games Table sadrži i sav potreban materijal za njihovo igranje (loptice, štapove, rekete, figurice...). Svaki sledeći sloj savršeno se uklapa na onaj ispod njega, poput Ruskih popularnih lutkica od drveta, zvanih Babuške. Jedina mana je što je bilijarski teren nešto manji od originala, ali bože moj, ne može se dobiti sve.

Nema više smaranja sa pijanim, mračnim likovima koji vam u sred kafane/buvare/paba govore u lice zašto gledaš u moju čašu s rakijicom/kuglu/devojku , nema više krivih stolova ulepljenih nekom nepoznatom materijom i nema više čekanja na red za bilijarski sto. Sve ove muke možete odstraniti jednim udarcem - 7-in-1 Games Table-om. Ova majka kućne zabave je zabavnija od Švarcenegera u najboljim godinama, Tetrisa, Džima Kerija i finala Svetskog Prvenstva u fudbalici zajedno. Kupite ga i umrećete za njim.

## BATTLING MICRO TANKS




| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Batteling Micro Tanks |
| Cena: | $19.95 |
| Dizajn: | 10 |
| Prakticnost: | 10 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 98% |

Ako ste naloženi na ratovanje, uz pomoć Battling Micro Tanks-a moći ćete da spržite sve protivničke automobilčiće i pobedonosno odete u zalazak sunca. Sa sve propratnim realističnim zvučnim efektima rotirajućim pucaljkama i čak četiri igre! Za čas posla napravite mali poligon za borbu sa raznim preprekama, daljince u ruke i pržite! Ovi mali tenkići rade na infracrvene zrake koje šalje daljinac. Uz pomoć njih, oni perfektno (PERFEKTNO) reaguju na vaše komande, krećući se poput pravih tenkova. Ono što čini ove tenkiće tako zaraznim je opcija sa kojom se uključuju napadački infracrveni zraci. Tačnije, kada sustignete i naciljate protivnički tenk, pritisnite jedno lepo masno dugme na kome piše Fire! i vaš verni tenkić će ispaliti infracrveni zrak. Naravno, taj zrak nije poguban po ljude i okolinu (da jeste sada bih pokrenuo Treći Svetski Rat za male pare), već deluje na pogođeni tenkić. Kada pogođeni tenk primi signal da je pogođen, on simulira efekte pravog pogotka, tako da se usporava, naginje na jednu stranu, zastajkuje itd. Prva igra je, dakle, klasično tabanje do uništenja.Druga igra je daleko jednostavnija i namenjena lenjima. U njoj će vaš tenk automatski pronaći protivnika i pratiti ga, dok vi abnormalno brzo nišanite i osipate paljbu po jadnom protivniku. Takodje postoji i totalno automatska borba gde će se tenkovi sami boriti, a vi zavaljeni u fotelju - gledati šou.Treća je više strateška i sastoji se u tome da vi zadajete i do deset komandi unapred, stvarajući taktiku i zauzimajući bolje mesto u areni. Ova igra je sporija od ostalih, ali je namenjena fanaticima strategija. Četvrta i najzanimljivija, je verzija ledenog čike. Neko na početku počinje kao zaraženi tenk kome otkucava 60 sekundi do umiranja (gašenja tenka). Zaraženi mora što pre pogoditi nekog protivnika da bi mu preneo tu "bolest". Tada, pogođenom počinje da otkucava 60 sekundi sve dok nekog ne pogodi. Kome istekne vreme, ispada iz igre! Ekstremno uzbudljivo i zarazno.

## PLAYSTATION 2 TOP 10

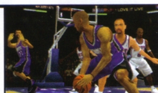
1. JAK II RENEGADE



2. SSX 3



3. NBA LIVE 2004



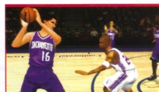
4. FIFA 2004
5. Time Crisis 3
6. Judge Dredd Dredd vs Death
7. Batman Rise of Sin Tzu
8. Robin Hood Defender of the Crown
9. Celebrity Deathmatch
10. Wallace and Gromit in Project Zoo

## TOP 10 REDAKCIJE

bonus



1. JAK II RENEGADE



2. NBA LIVE 2004



3. TOP SPIN

4. SSX 3
5. Judge Dredd Dredd vs Death
6. Time Crisis 3
7. R-Type Final
8. Robin Hood Defender of the Crown
9. Celebrity Deathmatch
10. Dino Crisis 3



## PLAYSTATION TOP 10

1. SYPHON FILTER



2. EINHANDER



3. WINNING 11 CALCIO



4. Harry Potter 2
5. Fifa 2003
6. Lone Wolf
7. Super Bubble Bobble
8. SPEC OPS
9. Treasure Hunt
10. NBA Live 2003

## BEOSOFT TOP 10






1. ZELDA GC



2. WARIO WORLD GC



3. JAK II

4. Winning Eleven 7 PS2
5. FIFA 2004 PS 2
6. NBA Live 2004 PS2
7. Batman Rise of Sin Tzu PS2
8. Einhander PSX
9. SSX 3 PS2
10. Judge Dredd Dredd vs Death PS2